

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN KETUNTASAN
BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN)
4 NGANJUK**

TESIS

Oleh:

Wahyu Lailatul Baridah

19760004



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN KETUNTASAN
BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN)
4 NGANJUK**

TESIS

*Diajukan Kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

Wahyu Lailatul Baridah
NIM. 19760004



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Wahyu Lailatul Baridah
NIM : 19760004
Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*
Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan
Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, Tesis dengan judul
sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I,



Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

Pembimbing II,



Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag
NIP. 19691020 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk, telah di uji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 06 Juli 2021.

Dewan Penguji,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 19710701 200604 1 001

Ketua



Dr. Hj. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 19671029 199403 2 001

Penguji Utama



Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

Anggota



Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag
NIP. 19691020 200003 1 001

Anggota

Mengetahui

Direktur Pascasarjana,



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 19690303 200003 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Lailatul Baridah

NIM : 19760004

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*
Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan
Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian dan pengembangan saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian saya terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 21 Mei 2021



Hormat Saya

Wahyu Lailatul Bridah

NIM. 19760004

LEMBAR MOTTO

Apa yang kamu lakukan itu yang akan kamu tuai!

Seperti dalam sebuah ayat Al-quran:

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسُئُوا
وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبِّرُوا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا (٧)

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (Kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam mesjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai” (Al-Isra Ayat 7)

Dengan begitu, jadilah bermanfaat meski hanya dengan hal-hal kecil!

Karena sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah, Tuhan yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah sehingga ananda dapat menyelesaikan tesis ini. Andda ucapkan syukur tak terhenti atas limpahan kesehatan, rizki, umur dan kesempatan yang Engkau berikan untuk menimba ilmu lagi dan lagi di kampus tercinta ini. Terimakasih Engkau telah menyandingkanku dengan orang-orang yang berharga sebagai alasanku dalam menyelesaikan tesis ini.

*Ananda persembahkan tesis ini untuk orang yang paling berharga dalam hidupku, Ayah **M.Ismuni Mt** dan ibu **Wido Amsrikah** tercinta yang tanpa doa dan kasih sayangnya hampa mungkin andanda tidak bisa sampai dititik saat ini. Terimakasih Ayah Ibu atas segala apa yang telah engkau berikan kepada putri kecilmu ini, semoga Allah selalu menjagamu. Aamiin.*

Terimakasih ku haturkan kepada para guru, dosen, ustadz, dan Kyaiku dengan hadirnya beliau-beliau ananda bisa mengerti banyak hal, mengetahui sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ananda ketahui. Memberikan ananda banyak pengetahuan dan menyadarkan ananda bahwa dunia ini sungguh luas, ilmu pengetahuan tak ada habisnya.

Terimakasih kepada AFDAL Family, saudara kandungku Duo Akbar Tanjung dan Duo Wahyu serta para keponakan-keponakan yang selalu memberikan motivasi, semangat, pelukan hangat, kasih sayang agar tesis ini segera selesai.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahNya kepada penulis karena dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk”

Tak lupa sholawat dan salam tetap tucurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang membimbing kita ke jalan yang diridhoi oleh Allah yaitu Agama Islam. Selanjutnya penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak sedikit kesulitan yang dihadapi selama penulisan tesis ini. Namun, atas karunia Allah dan motivasi dari berbagai pihak maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang berjasa dalam penulisan tesis ini, diantaranya:

1. Prof. Dr.Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. Umi Sumbulah, M.Ag selaku Direktur Pascasarjana Univeritas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

4. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag dan Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga penulisan tesis ini selesai.
5. Fitratul Uyun, M.Pd selaku dosen validasi ahli materi, yang telah memberikan arahan dan bimbingan terkait penyelesaian isi dalam media pembelajaran yang peneliti kembangkan
6. Dr. Hj. Samsul Susilowati selaku dosen validasi ahli media, yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat selesai.
7. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A dan Dr. Hj. Siti Mahmudah, M.Si selaku dewan penguji, yang telah menguji tesis ini sehingga tesis ini layak untuk dipublikasikan.
8. Segenap Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
9. Bapak M. Ismuni Mt dan Ibu Wido Amsrikah selaku orang tua penulis
10. Dra. Mubarakah, M.Pd.I selaku kepala MIN 4 Nganjuk yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin
11. Ahmad Zainuri, S.Pd.I selaku ahli pembelajaran dan guru mata pelajaran Fiqih di MIN 4 Nganjuk, serta seluruh Guru MIN 4 Nganjuk.
12. Siswa-Siswi kelas IV MIN 4 Nganjuk yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

13. Makhfud Zamhari yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis *android*
14. Yusuf Edi sebagai teman dekat yang selalu memberikan semangatnya agar penulis dapat menyelesaikan tesis ini
15. Teman – teman berjuang menuntut ilmu di pondok pesantren Sabilurrosyad Gasek Malang
16. Teman-teman MPGMI angkatan 2019
17. Dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga dengan segala sesuatu yang telah diberikan kepada peneliti baik berupa materiil atau nonmateriil dapat menjadi jalan terbukanya Ridho Allah di dunia maupun di Akhirat. Semoga penelitian dan pengembangan tesis ini dapat bermanfaat, khusunya bagi penulis dan umumnya untuk orang lain dan ilmu pengetahuan.

Malang, 21 Mei 2021
Penulis

Wahyu Lailatul Baridah
NIM. 19760004

PEDOMAN TRANSETERASI

Tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang diuraikan seperti dibawah ini:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftog

أَوْ = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	vi
LEMBAR MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dan Penelitian.....	13
G. Orisinalitas Penelitian	14
H. Definisi Operasional	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoritik.....	22
1. Kajian Tentang Penelitian Pengembangan.....	22
2. Kajian tentang Media Pembelajaran	31
3. Kajian tentang Pembelajaran Fiqih	38

4. Kajian tentang Ketuntasan Belajar.....	44
B. Kerangka Berfikir.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	53
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	54
C. Uji Coba Produk.....	57
1. Desain Uji Coba	58
2. Subyek Uji Coba	59
3. Jenis Data	59
4. Instrumen Pengumpulan Data	60
5. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran	66
B. Penyajian Data Uji Coba	76
C. Analisis Data	87
D. Revisi Produk	96
BAB V KAJIAN DAN SARAN	
A. Kajian Produk yang Telah Di Revisi	98
B. Kesimpulan	102
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	103
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	18
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan	64
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kemenarikan.....	64
Tabel 4.1 Hasil validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.2 Hasil validasi Ahli Media	80
Tabel 4.3 Hasil validasi Ahli Pembelajaran	82
Tabel 4.4 Hasil Uji Lapangan	84
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.6 Paired Samples Statistic	94
Tabel 4.7 Paired Sampels Test	94
Tabel 4.8 Hasil Revisi Produk	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Sistem <i>Android</i>	37
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	52
Gambar 3.1 Garis Besar Prosedur Pengembangan Media	57
Gambar 4.1 Tampilan Awal	68
Gambar 4.2 Pembuka	69
Gambar 4.3 Menu Pembelajaran	70
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan	71
Gambar 4.5 KI dan KD	72
Gambar 4.6 Daftar Materi	73
Gambar 4.7 Daftar Video Pembelajaran	74
Gambar 4.8 Daftar Evaluasi	75
Gambar 4.9 Profil Pengembang	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Perizinan Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 3. Angket Ahli Materi
- Lampiran 4. Angket Ahli Media
- Lampiran 5. Angket Ahli Pembelajaran
- Lampiran 6. Angket siswa
- Lampiran 7. Daftar Skor Angket Siswa
- Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttesr
- Lampiran 9. Daftar Nilai Pretest dan Posttest
- Lampiran 10. Tabel Uji T
- Lampiran 11. Dokumentasi

ABSTRAK

Baridah, Wahyu Lailatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag. (2) Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag

Kata Kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android, Mata Pelajaran Fiqih, Ketuntasan Belajar Siswa*

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih diperlukan karena perkembangan teknologi yang semakin pesat dan tuntutan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan agar kegiatan belajar mengajar lebih bermakna. Selain itu, mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran agama islam yang ada di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Fiqih membahas tentang hukum syariat yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, sehingga ilmu Fiqih perlu dipelajari dan dipahami dengan baik dan benar agar sebagai umat islam mampu melaksanakan syariat dengan baik dan benar pula.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk (1) mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak, efektif dan menarik guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk (2) untuk mengetahui hasil kelayakan dan kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk.\

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (RnD) dengan mengadopsi teori dari Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi lima. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan tes. Validasi produk pengembangan dilakukan oleh beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan dilakukan pada kelas IV MIN 4 Nganjuk.

Hasil penelitian pengembangan ini melahirkan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV. Produk yang dikembangkan telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan dilihat dari hasil validasi dan uji coba yang telah dilakukan. Validasi dari ahli materi dengan presentase sebesar 93,3%; validasi ahli materi dengan presentase sebesar 93,3%; validasi dari ahli pembelajaran dengan presentase sebesar 85,3. Sedangkan uji coba lapangan mendapatkan prosentase kemenarikan sebesar 84% dan untuk efektifitas dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di lihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dihitung menggunakan rumus *paired simple t test* dan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk.

ABSTRACT

Baridah, Wahyu Lailatul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk*. Thesis, Master of Teacher Education Study Program in Madrasah Ibtidaiyah, Postgraduate of State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag. (2) Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag

Keywords: *Development of Learning Media Based on Android, Fiqh Subjects, Students' Completeness of Learning*

The development of Android-based learning media on Islamic Civilization History subjects is needed because of the increasingly rapid development of technology and the demands of the use of technology in the world of education so that teaching and learning activities are more meaningful. In addition, the Fiqh subject is one of the Islamic religious subjects at the Madrasah Ibtidaiyah level. Fiqh discusses sharia law which is carried out in daily activities, so that the science of Fiqh needs to be studied and understood properly and correctly so that as Muslims are able to carry out sharia properly and correctly.

The purpose of this research is to (1) develop a learning media that is feasible, effective and attractive in order to improve students' learning completeness in Islamic Civilization History subjects class IV MIN 4 Nganjuk (2) to determine the feasibility and attractiveness of developing Android-based learning media in class fiqh subjects. IV MIN 4 Nganjuk. \

The method used is the research and development method or called Research and Development (RnD) by adopting the theory from Borg & Gall which has been simplified into five. The sample in this study were students of class IV MIN 4 Nganjuk. The data collection instruments used were observation, interview, questionnaire and test. Validation of development products was carried out by several experts including material experts, media experts and learning experts, and field trials were carried out in class IV MIN 4 Nganjuk.

The results of this development research gave birth to products in the form of Android-based learning media for Islamic Civilization History subjects for grade IV students. The product developed has been proven to be feasible and effective to use as seen from the results of the validation and trials that have been carried out. Validation from material experts with a percentage of 93.3%; validation of material experts with a percentage of 93.3%; validation from learning experts with a percentage of 85.3. Whereas the field trial got an attractiveness percentage of 84% and for effectiveness in improving student learning completeness, it was seen from the results of the pretest and posttest which had been calculated using the paired simple t test formula and obtained a significance value of 0.000 so that H_0 was rejected, meaning that there was a significant difference between before and after using Android-based learning media in the fourth grade Islamic Civilization History subject at MIN 4 Nganjuk

مستخلص البحث

البريده، وحيو ليله. تطوير وسائط التعلم القائمة على الروبوت للمواد الفقهية في تحسين التمكن من التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة ابتدائية نيجري 4 نجانجوك. أطروحة. برنامج دراسة الماجستير للمدرسة الابتدائية لتعليم المعلمين ، برنامج الدراسات العليا في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مستشار: (1) د. ح. صائب ه. محمد ، م. (2) د. ح. محمد أسروري ، م

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائط التعلم المعتمدة على أندرويد ، مواضيع الفقه ، اكتمال تعلم الطالب

تطوير وسائط التعلم المبنية على الأندرويد في مواد الفقه هذا مطلوب بسبب التطور السريع المتزايد للتكنولوجيا ومتطلبات استخدام التكنولوجيا في التعليم بحيث تكون أنشطة التدريس والتعلم أكثر فائدة. بالإضافة إلى ذلك ، فإن موضوع الفقه هو من الموضوعات الدينية الإسلامية على مستوى المدرسة الابتدائية. يناقش الفقه قانون الشريعة الذي يتم تنفيذه في الأنشطة اليومية ، بحيث يجب دراسة المعرفة الفقهية وفهمها بشكل صحيح وصحيح حتى يتمكن المسلمون من تنفيذ الشريعة بشكل صحيح وصحيح

الغرض من هذه الدراسة هو (1) تطوير وسائل تعليمية مناسبة وفعالة وجذابة من أجل تحسين إتقان تعلم الطالب للصف الرابع من مواد الفقه في المدرسة ابتدائية نيجري 4 نجانجوك (2) لتحديد نتائج جدوى وجاذبية تطوير وسائط التعلم على أساس موضوعات الروبوت. فقه الصف الرابع مدرسة إبداعية 4 نجانجوك

الطريقة المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير أو تسمى البحث والتطوير من خلال تبني النظرية من بورق و غال والتي تم تبسيطها إلى خمسة. كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية نيجري 4 نجانجوك. أدوات جمع البيانات المستخدمة في شكل ملاحظات ومقابلات واستبيانات واختبارات. تم إجراء التحقق من صحة المنتج التطويري من قبل العديد من الخبراء بما في ذلك خبراء المواد وخبراء الإعلام وخبراء التعلم ، وتم إجراء تجارب ميدانية في الصف الرابع مدرسة ابتدائية نيجري 4 نجانجوك.

أسفرت نتائج هذا البحث التنموي عن ولادة منتج على شكل وسائط تعليمية تعتمد على نظام أندرويد لموضوعات الفقه لطلاب الصف الرابع. لقد ثبت أن المنتج الذي تم تطويره يكون مجدياً وفعالاً للاستخدام ، بناءً على نتائج التحقق من الصحة والتجارب التي تم إجراؤها. المصادقة من خبراء المواد بنسبة 93.3% ؛ التحقق من صحة خبر المواد بنسبة 93.3% ؛ التحقق من صحة خبراء التعلم بنسبة 85.3. بينما حصلت التجربة الميدانية على نسبة جاذبية بلغت 84% ولتحقيق الفعالية في تحسين اكتمال تعلم الطالب ، فقد شوهد من نتائج الاختبار القبلي والبعدي اللذين تم حسابهما باستخدام صيغة اختبار t البسيط المقترن وحصلت على قيمة معنوية قدرها 0.000 لذلك أن هو تم رفضه ، مما يعني أن هناك فرقاً كبيراً بين قبل وبعد

استخدام وسائط التعلم القائمة على نظام أندرويد لفئة الفقه الرابع مدرسة ابتدية نيجري 4
نجانجوك

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang dunia telah masuk pada era industri 4.0 dengan tanda adanya hubungan digital, interaksi serta berkembangnya sistem, kecerdasan artifisial dan virtual. Berbagai bidang dalam kehidupan terkena dampak dari konvergennya antara sumber daya, mesin dan manusia serta teknologi informasi dan komunikasi. Tidak lain halnya berdampak pula pada sistem pendidikan di Indonesia.¹ Dalam bidang pendidikan, berkembangnya teknologi dan sistem digital dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tidak hanya sebatas pada manajemen data sekolah saja.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, menuntut manusia untuk menanggapi seluruh perkembangan itu secara cepat agar bisa mengikutinya. SDM yang mempunyai kemampuan dalam menanggapi perkembangan ini sangatlah diperlukan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menjadi sebagian alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Diantara pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *android*

¹ Delipiter Lase. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora dan Kebudayaan*. 2019. Hlm. 29

Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* bersumber dari pemanfaatan teknologi modern yaitu *SmartPhone*, sebuah teknologi yang sering digunakan dalam aktifitas masyarakat. *Android memiliki akses yang mudah didapatkan karena menggunakan media nirkabel*. Mayoritas masyarakat di dunia menggunakan perangkat *mobile dengan sistim operasi android*, 90% penggunaan *smarthphone* di Indonesia dikuasai oleh sistem operasi *androiid* dan memiliki prosentase mencapai 75% di dunia.²

Sistem operasi android dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang diolah dalam bentuk software atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan bagi siswa. Aplikasi ini terdapat berbagai unsur diantaranya video, warna, gambar, audio, dan lain sebagainya yang ada pada materi pembelajaran, dengan harapan memiliki daya tarik bagi siswa mempelajarinya dan proses menerima serta mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan mudah oleh siswa.

Dalam upaya pemanfaatan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan agar tidak ketinggalan zaman atau yang biasa disebut dengan istilah *gaptek*, seorang guru harusnya lebih inovatif serta kreatif dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat tercapai sebagaimana mestinya. Guru harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, diantaranya yaitu media pembelajarn berbasis *android*.

² Kemal Setia Permana “Ketika Pengguna Internet dan *Smartphone* terus meningkat, *Android* Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia”, *TribunJabar.id*, 2019, diakses dari <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet>. Pada 26 September 2020

Media pembelajaran berbasis *adroid* merupakan suatu media yang praktis dan mudah digunakan. Konsep yang ditawarkan pada media pembelajaran berbasis *android* ini yaitu pembelajaran jarak dekaat dan pembelajaran jarak jauh. Bentuk pembelajaran jarak dekat yaitu media ini dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran bersama guru di sekolah secara tatap muka, sedangkan untuk pembelajaran jarak jauh media ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diluar lingkungan sekolah dengan secara mandiri. Dengan begitu pengembangan media pembelajaran berbass *android* diharapkan dapat menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran dalam kondisi apapun untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa, tidak menutup kemungkinan dalam kegiatan pembelajaran Fiqih di MIN 4 Nganjuk.

MIN 4 Nganjuk merupakan salah satu MIN yang ada di kabupaten Nganjuk. MIN 4 ini beralamatkan di jalan Wachid Hasyim, Tanjung, Tanjunganom, Nganjuk. Merupakan sebuah madrasah yang menjadi rujukan orang tua untuk menyekolahkan anaknya, karena madrasah tersebut dipercaya sebagai salah satu madrasah yang unggul dan berkualitas, yang memiliki guru-guru teladan dan profesional serta sarana prasarana yang memadai. Yang menurut pandangan orang tua dapat menjadi jembatan bagi putra-putrinya untuk mencari ilmu, baik ilmu agama maupun ilmu umum.³

Ketersediaan fasilitas, sarana prasarana dan kemampuan guru yang ada merupakan salah saatu upaya dalam memperlancar proses pembelajaran di

³ Data hasil wawancaraa dengan bapak Zainuri seorang guru mata pelajaran Fiqh kelas IV di MIN 4 Nganjuk.

MIN tersebut. Namun terdapat beberapa masalah dalam sebuah pembelajaran, salah satunya terdapat dalam matapelajaran Fiqh terutama fiqh di kelas IV. Proses pembelajaran pada matapelajaran Fiqh memiliki kendala yng menjadikan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran kurang maksimal sehingga ketuntasan belajar siswa masih belum tercapai secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena guru hanya memberikan materi pelajaran dari buku teks yang telah disediakan, sehingga siswa merasaa bosan dan kurang memahami pelajarn Fiqih tersebut, terlebih dimasa pandemi seperti ini, siswa dituntut untuk belajar mandiri di rumah meski masih dalam pantauan guru dan orang tua.⁴

Mata pelajaran Fiqh adalah bagian dari pelajaran pendidikan islam, baik Fiqih pada jenjang ibtida' maupun wushto . Mata pelajaran Fiqih dasar membahas tentang fiqih ibadah dan fiqih muamalah. Fiqih ibadah membahas tata cara dalam melaksanakan rukun Islam pada kehidupan sehari-hari, sedangkan Fiqh muamalah membahas tentang jual beli, sewa menyewa serta makanan halal haram, khitan, qurban dan lain sebagainya.⁵

Sebagai umat Islam, kita diwajibkan untuk menjalankan syariat agama salah satunya yaitu rukun islam. Mengucapkan Syahadatain, mengerjakan sholat, membayarkan zakat, berpuasa di bulan Ramadhan dan pergi hajji bagi

⁴ Data hasil wawancara dengan bapak Zainuri seorang guru mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk

⁵ Keputusan Mentri Agama No 165 Tahun 2014, *Pedoman Kurikulum maderasah 2013 Mata Pelajarn Pendidkan Agama Islaam dan Bahasa Arab*, (Jakarta : Depag). Hal. 35.

yang mampu, itu merupakan lima rukun islam.⁶ Tentunya jika kita ingin melakukan suatu amalan serusnya kita mengetahui dan memahami betul tentang sesuatu yang akan kita kerjakan tersebut. Dengan begitu pentingnya memberikan pelajaran Fiqih sejak dini dengan kontek pembelajaran yang bernakna, agar siswa mampu memahami betul serta menjalankan ketentuan agama islam dengan sempurna.

Ilmu Fiqih mengatur tentang kehidupan sehari-hari, baik hubungan antar manusia dengan penciptanya (secara vertikal) maupun hubungan manusia dengan manusia (secara horizontal), sehingga jika siswa tidak mempelajari Fiqih maka siswa akan sulit untuk membedakan antara salah dan benar, sulit membedakan antara baik dan buruk serta antara yang harus dilakukan yang harus ditinggal dalam kaca mata islam. Selain itu dengan mempelajari Fiqih diharapkan dapat membentuk siswa menjadi umat yang mempunyai iman dan takwa serta berakhlak mulia, sehingga mata pelajaran Fiqih sangatlah penting untuk dipelajari dan tidak dapat dikesampingkan.

Konsep tentang ilmu Fiqih seharusnya ditanamkan dan dikuatkan sejak usia dini baik dalam pendidikan formal atau nonformal, dalam pendidikan formal misalnya pada siswa di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini karena Fiqih merupakan salah satu pondasi dalam menjalankan hukum hukum syariat di kehidupan sehari-hari umat islam, misalnya tata cara sholat, zakat, jual beli, pijam meminjam dan lain sebagainya. Dengan demikian harapannya siswa

⁶ Abun Razin Al Batawiy. *Terjemah Matan Safinatun Najaah*. (Maktabah Ar Razin. 2011). Hlm. 2

kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dapat menjalankan hukum-hukum syariat dengan benar dan menjadi umat yang memahami tentang syariat sejak dini.

Pemahaman siswa terhadap materi di semester genap dalam belajar mata pelajaran Fiqih dapat diukur dari ketuntasan belajar siswa. Setiap sekolah telah menetapkan sebuah kriteria minimal permata pelajaran yang harus dipenuhi oleh siswa, ini yang biasa disebut ketuntasan belajar. Seorang siswa dinyatakan tuntas belajar tidak hanya dilihat dari nilai saja, namun juga melihat apakah terdapat perubahan, penalaran dan lain sebagainya yang mengarah kepada yang lebih baik. Perubahan tersebut diukur dari segi pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik) maupun perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Begitupun pada mata pelajaran Fiqih materi di semester genap ini, diantaranya materi sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajud dan Sholat Idn. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai menjawab soal, ketrampilan melafalkan niat sholat, kedisiplinan dalam menjalankan ibadah Sholat - sholat sunnah dan lain sebagainya.

Namun pada kenyataan di lapangan, ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk dalam mata pelajaran Fiqih tergolong rendah.⁷ Penyebab yang ditemukan peneliti yaitu ketika guru melaksanakan pembelajaran tidak bervariasi dan hanya menggunakan metode konvensional, guru hanya memakai buku teks yang telah disediakan dari sekolah, yang membuat siswa merasa bosan dan mengabaikan keterangan yang disampaikan oleh guru. Akibatnya

⁷ Data hasil observasi pra-penelitian di MIN 4 Tanjunganom Nganjuk

siswa kurang memahami materi pelajaran tentang Sholat – Sholat sunnah dan cara mengamalkan/menjalankannya.

Melihat kendala yang dialami saat kegiatan belajar mengajar tersebut maka dibutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk memperbarui suasana pembelajaran di kelas dengan harapan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *android* yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV MIN 4 diharapkan dapat memberikan pelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga ketuntasan belajar siswa meningkat dan dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam melaksanakan proses penyampaian materi pelajaran Fiqih, karena sesuai perkembangannya *android* telah menjadi alternatif untuk dijadikan sebagai media pembelajar. Konsep pembelajaran saat ini sudah bergeser menjadi pembelajaran yang modern tidak hanya secara konvensional saja.⁸

Tidak hanya pada MIN 4 Nganjuk saja, masalah pembelajaran Fiqih juga terjadi di MI Ma'arif NU Tamansari Karangmoncol Purbalingga, banyak siswa yang dalam melaksanakan syariat Islam masih banyak kekurangan. Misalnya dalam hal sholat, gerakan sholat dan bacaan dalam sholat. Tidak menutup kemungkinan hal ini disebabkan oleh pengajaran yang dilakukan oleh guru, bisa jadi dalam penggunaan metode pembelajaran ataupun media

⁸ Renny Setya Indahini, dkk., “Pengembangan Multimedia *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK”, *JKTP*, 1: 2, (Juni, 2018). Hal. 141

pembelajaran.⁹ Selain itu masalah pembelajaran Fiqih juga terjadi di MI Al-Awwal Palembang, masalah yang dihadapi dalam MI tersebut diantaranya kendala waktu dan materi. Maksudnya yaitu waktu atau jam yang diberikan kurang seimbang dengan banyaknya materi yang harus disampaikan guru kepada siswa.¹⁰ Hal ini bisa diminimalisir dengan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, tidak menutup kemungkinan dalam pemilihan strategi pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Melihat masalah-masalah yang terjadi pada pembelajaran Fiqih, Proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis *android* dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran dengan ceramah saja, hal ini sesuai dengan penelitian Muyaroah dan Fajartia.¹¹ Penelitian lain juga menunjukkan hal serupa, dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *android* membuat pembelajaran menjadi efisien, efektif serta membuat siswa tidak merasa bosan, penelitian ini dilakukan oleh Krisnawati.¹²

Dari hasil penelitian terdahulu menggambarkan bahwa dengan menggunakan media pembelajar berbasis *android* kegiatan belajar mengajar

⁹ Win Haryanti. *Metode Pembelajaran Fiqih di MI Maarif NU 02 Tamansari Karangmoncol Purbalingga Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi: STAIN Purwokerto, 2012). Hal. 6

¹⁰ Indriani. *Analisis Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Materi Ajar Fiqih di MI Al-Awwal Palembang*. (Skripsi: UIN Raden Fatah Palembang, 2020). Hal. 2

¹¹ Siti Muyaroah, Mega Fajartia., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi”, *IJCET*, 6: 2, 2017. Hal. 83

¹² Tri Asih Wahyu Krisnawati, “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5: 2, 2016. Hal. 9

menjadi lebih efektif. Hal ini selaras dengan harapan peneliti yaitu ingin mengembangkan sebuah media pembelajarn berbasis *android* dengan konteks dan tema yang berbeda dari penelitian penelitian terdahulu dengan harapan dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi efektif serta mampu meningkatkan ketuntasan belajaar siswa pada maata pelajarn Fiqh di kelas IV MIN 4 Nganjuk

Berdasarkan paparan diatas dan disertai rasa keingintahuan peneliti, maka peneliti ingin melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk”**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan keterangan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Apa spesifikasi dari media pembelajaran yang diperlukan untuk meingkatkan ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk?
2. Bagaimana tingkat efektivitas, validitas dan kemenarikan dari media pembelajaran berbasis *Android* mata pelajaran Fiqih kelas IV dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di MIN 4 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui spesifikasi dari media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui tingkat efektivitas, validitas dan kemenarikan dari media pembelajaran berbasis *Android* mata pelajaran Fiqih kelas IV dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa di MIN 4 Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk

Secara umum spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Android* berbentuk aplikasi pada mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI yang telah disesuaikan dengan KI KD dan indikator ketercapaian.
2. Media pembelajaran berbasis *Android* memuat beberapa unsur yaitu gambar, teks, audio dan video yang dilengkapi dengan penjelasan serta disajikan dengan menarik dan mudah dipahami.
3. Materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *Android* dapat berjalan pada mode *offline*
4. Selain materi pelajaran, juga memuat evaluasi berupa soal-soal

5. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat dinstal pada *smartphone* berbasis *Android*.

Adapun spesifikasi bentuk produk dan detail aplikasi media pembelajaran berbasis *android* pada penelitian ini adalah:

1. Nama aplikasi : Aku Gemar Belajar Fiqih
2. Di buat oleh : Android Studio
3. Di instal pada : *smartphone* bersistem android
4. Ram minimal : 512 Mb
5. Tipe layar : TFT capacitive touchscreen, 256K colors
6. Jaringan : - GSM 850/900/1800/1900-SIM 1 & SIM 2
- HSDPA
7. Sistem operasi : Minimal API14 : Android 4.0
8. Processor : Single Core 1 GHz Cortex-A7

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi fasilitator sebagai media belajar yang bisa dipakai siswa ketika belajar mandiri di rumah maupun di sekolah. Serta siswa dibimbing agar dapat membentuk pemahamannya sendiri dengan mengaitkan antara materi dan soal yang ada dengan pengalaman pribadinya dengan harapan proses pembelajaran bisa menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqh ini yaitu:

1. Bagi Siswa

- a. Mendorong siswa dalam upaya peningkatan pemahaman konsep mata pelajaran Fiqih sesuai dengan kemampuan dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang
- b. Siswa bisa belajar dengan mandiri ketika di rumah menggunakan bantuan *Smartphone*

2. Bagi Guru

- a. Memanfaatkan perkembangan teknologi
- b. Mempermudahkan guru dalam melakukan pembelajaran serta dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa
- c. Menjadi alternatif media pembelajaran FIQIH yang digunakan guru untuk menunjang dan mendukung kegiatan pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan produk ini diharapkan mampu menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Mampu memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh dan sebagai bekal untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain.

5. Bagi Orang Lain

Sebagai penambah wawasan dan pemahaman terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *android* dan dapat menjadikannya sebagai bahan masukan untuk penelitian kedepannya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dan Penelitian

Terdapat asumsi-asumsi dalam penelitian pengembangan ini, diantaranya:

1. Dengan dikembangkannya media pembelajaran diasumsikan mampu meminimalisir rasa bosan siswa dalam belajar dan kemudian mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa, hal ini berdasarkan kebutuhan dan kondisi yang ada pada diri siswa.
2. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan ini dapat memicu motivasi dan semangat belajar sehingga aspek ketuntasan belajar yang ingin dicapai dan dikembangkan oleh siswa bisa terpenuhi.
3. Materi pada media pembelajaran ini berisi tentang materi mata pelajaran Fiqih semester genap untuk kelas IV MI
4. Media pembelajaran terdapat penjelasan materi yang didasarkan pada Quran dan sunnah serta latihan sebagai evaluasi siswa, siswa dapat memahami materi yang dipelajari dengan indikator pencapaian kompetensi.

Adapun keterbatasan dari pengembangan dan penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ini sesuai dengan materi Fiqh untuk siswa kelas IV MI, jadi media pembelajaran ini kurang tepat jika digunakan untuk kelas yang lebih rendah/lebih tinggi.
2. Bagi siswa atau guru atau orang yang ingin memanfaatkan media pembelajaran ini harus memiliki fasilitas pendukung yakni smartphone berbasis android dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksana.
3. Media pembelajaran ini memerlukan spesifikasi smartphone yang memadai
4. Apabila ada gangguan yang terdapat pada sistem *hardware smartphone* yang digunakan maka kemungkinan media tidak dapat dioperasikan dengan maksimal.

G. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan hasil pencarian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian terdahulu yang ditemukan peneliti diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Liza Ainul Mila, Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas FITK Jurusan PMIPA Prodi Pendidikan Matematika dengan judul *Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik*. Kajian dari penelitian ini adalah peneliti ingin meneliti pada proses pengembangan, uji validasi, praktis dan efektifnya media pembelajarannya berbasis *android* pada pembelajaran Matematika Realistik. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media dikategorikan valid dengan prosentase nilai 87%, dikategorikan praktis secara praktik dengan prosentase

85,2% dan masuk kategori B dalam hal kepraktisan secara teori. Sedangkan untuk keefektifan dalam ketuntasan klasikal siswa memperoleh prosentase 81,25%.

Kedua, penelitian dari Annas Ribab, seorang Mahasiswa Pascasarjana UIN Maliki Malang jurusan Magister PAI dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan penjelasan dari produk yang dikembangkan serta untuk mengukur kemenarikan dan efektivitas dari produk tersebut yang dilakukan pada siswa kelas IX SMAN 2 Malang. Peneliti mengadopsi teori dari Borg & Gall yang telah disederhanakan jadi 8 tahapan. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Siswa, guru dan dosen merupakan subjek dari penelitian ini. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa peneliti mampu mendeskripsikan secara jelas terkait prosedur dari produk yang dikembangkan, dan produk tersebut juga telah diuji cobakan sehingga menghasilkan sebuah pernyataan bahwa produk tersebut memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada perolehan penilaian dari angket validasi ahli materi dengan prosentase 73,5%, ahli media dengan prosentase 86,6%, ahli pembelajaran I dan II dengan prosentase 84% dan 86,4% dan angket siswa dengan prosentase 88,1%. Selain itu juga dihitung dari hasil belajar siswa menggunakan rumus Uji T dan memperoleh signifikansi sebesar 0,000.

Ketiga, penelitian oleh Suliswanto, seorang mahasiswa Pascaarjana UIN Maliki Malang Program Studi Magister PAI dengan judul *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN Sidomulyo 02 Batu”*. Penelitian ini memiliki tujuan dalam mengembangkan produk berupa multimedia yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Asmaul khusna di kelas II SDN Sidomulyo Batu dengan menggunakan pendekatan Assure. Hasil penelitian menunjukkan adanya signifikansi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah memakai produk multimedia tersebut. Hasil pretes yang ditunjukkan adalah 37,04% tuntas dan 62,96% tidak tuntas, sedangkan pada hasil Postes menunjukkan perubahan yaitu 88,89% tuntas dan 11,11% yang tidak tuntas.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi, Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dalam sebuah jurnal yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”*. Tujuan adanya penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah produk berupa media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS untuk SD dengan asumsi hasil belajar serta motivasi belajar siswa meningkat. Dari penerapan media ular tangga dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa dalam aspek keaktifan belajar dan semangat belajar dengan prosentase 66,7%, peningkatan pada aspek ketertarikan motivasi belajar siswa dengan prosentase 70%. Sedangkan peningkatan pada hasil belajar siswa dengan prosentase 40%, dari 55% siswa

yang nilainya dibawah KKM meningkat jadi 100% dengan artian semua siswa menghasilkan nilai diatas KKM

Kelima, penelitian oleh Agus Setiawan, seorang Mahasiswa Pascasarjana UIN Maliki Malang program studi Magister Ilmu Agama Islam dengan judul *“Pembelajaran Fiqh di Lembaga Pendidikan Formal (Studi Ketuntasan Belajar di MTs Pembangunan Kikil Pondok Pesantren Al-Fattah Kikil Pacitan)”*. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu agar dapat menganalisis dan mengetahui tentang teori Fiqh, praktik Fiqh seta ketuntasan belajar materi Fiqh kelas VII MTs Kikil Pacitan. Hasil dari penelitiaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih di kelas tersebut menggunakan konsep yang simpel, aplikatif dan langsung praktik. Teori belajar Fiqih yang digunakan yaitu teori taksonomi Bloom’s sehingga menghasilkan beberapa aspek ketuntasan belajar Fiqih, diantaranya yaitu siswa dapat menghafal, mengetahui bacaan dan doa serta praktek wudhu, tayamum, sholat, puasa, infaq dan shodaqoh.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Liza Ainul Mila, <i>Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik</i> . Skripsi. Surabaya: Jurusan FMIPA Prodi Pendidikan Matematika, UIN Sunan Ampel	Pengembangan media berbasis <i>android</i>	Mata pelajaran dan objek sekolah	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk
2	Annas Ribab Sibilana, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang</i> . Tesis. Malang: Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>android</i>	Mata pelajaran dan Objek sekolah	
3	Suliswanto, <i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran PAI Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SDN Sidomulyo 02 Batu</i> . Tesis. Malang: Magister Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim	Penelitian pengembangan dan peningkatan ketuntasan belajar siswa	Media pembelajaran yang dikembangkan	
4	Rifki Afandi, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar</i> . Jurnal: Jurnal Inovasi Pembelajaran.	Penelitian pengembangan	Media pembelajaran yang dikembangkan dan mata pelajaran	
5.	Agus Setiawan, <i>Pembelajaran Fiqih di Lembaga Pendidikan Formal (Studi Ketuntasan Belajar di MTs Pembangunan Kikil Pondok Pesantren Al-Fattah Kikil Pacitan)</i> . Malang: Magister Studi Ilmu Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Mata pelajaran Fiqih dan Ketuntasan Belajar	Metode penelitian	

Dari tabel kajian penelitian terdahulu diatas diperoleh gambaran tentang penelitian dan pengembangan yang akan peneliti lakukan. Ada perbedaan pada pengembangan yang dilakukan, jenjang sekolah tempat penelitian, mata

pelajaran yang diaplikasikan, tujuan pengembangan serta tahun dimana penelitian itu dilakukan. Dengan menelaah penelitian-penelitian terdahulu peneliti beranggapan bahwa belum ada suatu penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa MI. Pada penelitian pengembangan terdahulu belum ada media pembelajaran berbasis *android* yang fokus pada ketuntasan belajar siswa materi fiqih, hanya fokus pada materi Fiqihnya saja atau hanya fokus pada ketuntasan belajarnya saja, belum ada yang meneliti dan mengembangkan keduanya.

Dengan demikian peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran lainnya dan peneliti meyakini bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti merupakan penelitian dan pengembangan baru yang belum pernah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti atau orang lain, yakni berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqh kelas IV MIN 4 Nganjuk. Penelitian pengembangan ini membahas tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *android* dan bagaimana tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran berbasis *android* ini.

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian pengembangan ini ada istilah - istilah yang seharusnya diperhatikan, diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *android*

Media pembelajran berbasis *android* merupakan sebuah *Softwere* atau aplikasi yang dipakai dalam *smartphone* yang memiliki sistim operasi *android*, yang mampu menjadi alat penyampaian materi pembelajaran. Dalam media pembelajaran berbasis *android* ini terdapat berbagai unsur diantaranya gambar, teks, audio, video dan animasi yang telah diintegrasikan dengan materi pelajaran yang disesuaikan dengan KI KD dan tujuan pembelajaan yng ada pada kurikulum, dengan begitu media pembelajaran berbasia *android* ini diharapkan mampu memudahkan siswa ketika belajar baik secara mandiri di rumah atau di sekolahan dan memahami materi pelajaran tersebut.

2. Mata Pelajaran Fiqih

Dalam rumpun pendidikan agama islam (PAI), Mata pelajaran Fiqih merupaksn salah satu bagiannya. Pelajaran Fiqih membahas suatu ilmu pengetahuan tentang hukum islam yang bersumber dari Quran dan Sunah serta dalil-dalil terperinci. Tujuan adanya pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah (MI) salah satunya adalah agar siswa mengerti dan memahami pokok-pokok hukum islam secara detail serta dapat melaksanakan, mengamalkan hukum islam tersebut secara sesuai. Materi pelajaran Fiqh pada penelitian ini yaitu tentang Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajud dan Sholat Idn yang mencakup niat sholat, rukun sholat, sunnah-sunnahnya.

3. Ketuntasan Belajar

Suatu kriteria pada tiap mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah yang harus dipenuhi siswa itu merupakan ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar mencakup dari berbagai aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini data tentang ketuntasan belajar siswa diambil dari hasil tes belajar siswa dan angket tentang keefektifan penggunaan media berbasis *android* ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Kajian Tentang Penelitian Pengembangan

a. Urgensi Penelitian Pengembangan

Dalam bidang pendidikan, konsep penelitian dan pengembangan merupakan suatu hal yang baru. Untuk mencari pengetahuan yang bersifat abstrak atau yang sering disebut dengan teori, perlu adanya suatu ilmu pengetahuan. Disisi lain pengembangan merupakan suatu alat bantu dalam memecahkan masalah yang ada pada masyarakat yang dalam hal ini adalah pada dunia pendidikan dengan menerapkan suatu pengetahuan yang terorganisasi. Borg & Gall menyampaikan tentang pengertian penelitian pengembangan sebagai berikut:¹³

Research and developmen (R&D) dalam dunia pendidikan yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pada lingkup pendidikan. Dalam proses ini memiliki beberapa langkah yang biasanya disebut dengan siklus R&D, meliputi: mengkaji penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan komponen pada produk yang akan dikembangkan, proses mengembangkan menjadi produk, mengujikan dan meninjau ulang produk yang dikembangkan dan melakukan uji coba untuk mengkoreksi produk tersebut.

Tujuan adanya penelitian dan pengembangan yaitu untuk menyempurnakan suatu produk yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk baru yang bisa dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan

¹³ Borg, W.R. dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. (New York: Longman, 1983). Hal. 772

bisa berupa suatu yang dapat terlihat atau perangkat keras maupun suatu yang tidak dapat terlihat atau sering disebut dengan perangkat lunak. Di bidang pendidikan, produk yang dihasilkan biasanya berupa model pembelajaran, media pembelajaran atau perangkat pembelajaran seperti soal evaluasi, LKS, buku pedoman, RPP atau yang lainnya atau bisa menggabungkan antara teori pembelajaran dengan perangkat pembelajaran. Jika tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah produk, maka produk tersebut merupakan sebuah objek penelitian dari awal hingga akhir proses penelitian dan jika eksperimen dilakukan di dalam kelas maka siswa yang menjadi subjeknya. Jadi fokus penelitian terletak pada objeknya (produk yang dihasilkan), sehingga apapun hasilnya dalam mengambil sebuah keputusan tetap fokus pada produk tersebut.

Dalam dunia pendidikan, langkah atau prosedur penelitian sudah banyak di jelaskan serta dikembangkan menjadi sedemikian rupa. Menurut Borg & Gall tujuan utama dalam sebuah penelitian pengembangan yaitu terletak pada proses mengembangkan produk serta pengujian tingkat efektifitas dari produk tersebut dalam meraih tujuan yang diinginkan.¹⁴ Tujuannya ada dua yaitu tujuan fungsionalitas pengembangan dan tujuan verifikasi atau validasi. Dengan begitu konsep yang tepat dalam sebuah

¹⁴ Borg, W.R. dan Gall, M.D. *Educational Research: An Introduction*. (New York: Longman, 1983). Hal. 775

penelitian pengembangan yaitu suatu pekerjaan mengembangkan dan pekerjaan memvalidasi atau memverifikasi.

Dari paparan diatas dapat ditarik benang merah bahwa sebuah penelitian pengembangan memiliki dua fungsi dan tujuan yaitu memnghasilkan sebuah produk atau bisa jadi mengembangkan produk yang ada dan mengujikan produk tersebut apakah layak digunakan untuk umum.

b. Relevansi Penelitian Pengembangan dengan Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran implementasi media pembelajaran diasumsikan dapat membangun keinginan dan minat yang baru, membangun motivasi belajar dan mempengaruhi psikologis siswa. Sebuah media pembelajaran memiliki dua fungsi penting yaitu untuk merangsang minat belajar siswa dan untuk menyampaikan tema guna mencapai tujuan pendidikan secara umum, khususnya tujuan pembelajaran sekolah. Dengan begitu, untuk saat ini menjadi guru sama dengan mampu dan bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang guna menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan harapan mampu meningkatkan ketuntasan belajsr siiswa, mampu membangkiitkan semangat serta motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pengembngan mdia pembelajaran berbasis *android* ini memakai metode *research and developmen* dengan tujuan mneghasilkan

sebuah produk baru melalui proses pengembangan dengan menggunakan teori yang dipopulerkan oleh Borg & Gall.

c. Pengembangan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan atau dasar penggunaan media pembelajaran, antara lain; landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empirik.¹⁵

1. Landasan Filosofis

Digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang manusiawi (karena anak dianggap seperti robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin) atau dehumanisasi. Tapi dengan adanya berbagai media pembelajaran itu justru anak atau siswa dapat mempunyai banyak pilihan yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya. Atau dengan kata lain siswa dihargai dengan harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat sesuai dengan kemampuannya, jadi penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat itu tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai manusia yang mempunyai karakter dan kemampuan yang berbeda, maka baik

¹⁵ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Pers, 2009). Hal 5

menggunakan media hasil teknologi atau tidak, proses pembelajaran tetap dilakukan dengan pendekatan humanisme.

2. Landasan psikologis

Dari hasil kajian psikologis tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal berikut:

a) Belajar adalah proses kompleks dan unik

Belajar adalah proses kompleks dan unik maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar (juga media dan metode pembelajaran) harus sesuai dengan perbedaan individual siswa

b) Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui alat indera. Orang akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang dunia luar dengan jelas jika ia mengalami proses persepsi yang jelas juga. Hal-hal yang mempengaruhi kejelasan persepsi antara lain ialah: keadaan alat indera (mata, telinga, dsb), perhatian, minat, dan pengalaman, serta kejelasan obyek yang diamati

3. Landasan Teknologis

Istilah teknologi dalam pembelajaran ini artinya ialah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (pendidikan). Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang

melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4. Landasan empiris

Dalam landasan ini menekankan pada pemilihan dan penggunaan media belajar itu berdasarkan karakteristik orang yang belajar dan medianya. Hal ini didasarkan atas pengalaman yang di mana kita mengenal para peserta didik itu bermacam-macam. Ada yang gaya belajarnya visual dan auditif bahkan ada juga audio visual. Nah dari gaya belajar itulah kita dapat memahami dalam pemilihan media belajar.

Dari paparan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki sebuah landasan-landasan (secara umum) tidak serta-merta menggunakan media pembelajaran atas kemauannya sendiri.

d. Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Perspektif Al-Quran

Ada beberapa kelompok media pembelajaran yang dinyatakan dalam Al-Quran diantaranya yaitu: 1) Media pembelajaran audio dalam surah al-'Alaq (96): 1, Al-Isra' (17): 14, Al-Ankabut (29): 45, Al-Muzammil (73): 20; 2) Media pembelajaran visual dalam surah Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2): 31; 3) Media pembelajaran berbasis Teknologi dalam surah

An-Naml (27): 29 – 30.¹⁶ Dalam penelitian pengembangan ini, fokus media pembelajarannya pada kelompok media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh.

Asal mula pemanfaatan teknologi dalam komunikasi salah satunya komunikasi dalam pembelajaran, diungkapkan dalam surah An-Naml (27): 29 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis.

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْفَه إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَأَنْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (٢٨) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْأ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Artinya: *Pergilah dengan [membawa] suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan*" (28) Berkata ia [Bilqis]: *"Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah diatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. (29) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan sesungguhnya [isi] nya: 'Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. (30)*

Dari ayat tersebut mengandung sebuah potongan cerita antara Nabi Sulaiman dan Ratu Bilqis yang memuat tentang pemanfaatan teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Burung Hud-hud adalah alat untuk menyampaikan pesan yang berbentuk surat dari Nabi Sulaiman

¹⁶ Ramli. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadist. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*. Hal. 137

untuk Ratu Bilqis, surat yang diberikan bisa diterima baik serta sampai pada tujuan yang dikehendakii. Nabi Sulaiman pun bahkan telah memamerkan teknologi yang canggiih di istanahnya, seperti firman Allah dalam surah An-Naml (27) 44:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ
مُمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
(٤٤)

Artinya: *Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". Berkatalah Bilqis: "Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam". (44)*

Nabi Sulaiman mempunyai trik dalam menarik perhatian dan kenyamanan ratu Bilqis, sampai pada akhirnya menjadikan Ratu Bilqis sebagai isterinya yaitu dengan cara memamerkan berbagai kecanggihannya di istanahnya yang ada pada saat itu, hal ini juga merupakan teknik komunikasi yang dilakukan Nabi Sulaiman.

Dari penggalan cerita Nabi Sulaiman tersebut memiliki hubungan dalam dunia pendidikan, yaitu proses pembelajaran adalah sebagian bentuk komunikasi dalam pendidikan. Pada saat itu Nabi Sulaiman memanfaatkan Burung Hud-hud sebagai media penyampian surat kepada Ratu Bilqis, hal ini adalah bentuk implementasi teknologi. Dengan

teknologi (burung Hid-Hud) komunikasi menjadi efektif dan efisien. Bahkan ketika melakukan pertemuan selanjutnya disuguhkan dengan sarana dan fasilitas yang lebih canggih, sehingga suasana menjadi lebih kondusif dan nyaman.¹⁷ Dengan begitu, seharusnya proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media agar komunikasi (proses pembelajaran) bisa berjalan secara lancar. Sehingga siswa nyaman dan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Antara pembelajaran sekarang dengan yang dulu tentunya memiliki perbedaan dalam memanfaatkan teknologi baik dalam perbedaan wujud maupun cara menggunakannya. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pembelajaran saat ini sangatlah bervariasi dan masih terus berkembang serta semakin canggih untuk jangka waktu mendatang. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan saat ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih.

e. Prinsip Pengembangan

Dalam mengembangkan sebuah produk terdapat prinsip yang harus dijalankan secara berurutan, yaitu:¹⁸

- 1) Memulai dari yang mudah untuk mengetahui yang sulit dari yang konkret untuk mengetahui yang abstrak

¹⁷ Ramli. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadist. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*. Hal. 146

¹⁸ Amir, Iif Khoiru Ahmadi. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2010) Hal. 160

- 2) Mengulangi untuk memantapkan suatu pemahaman
- 3) Memberikan respon baik mampu membangun penguatan pemahaman siswa
- 4) Memberi motivasi belajar untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa
- 5) Sesuai dengan tahapan yang ada mulai dari terendah unruk mencapai ketinggian (tujuan) ibarat naik tangga
- 6) Mendorong siswa untuk berusaha mencapai tujuan dengan memberitahukan hasil yang telah dicapai

2. Kajian Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki arti sesuatu alat atau suatu yang terletak ditengah-tengah (antara dua pihak), pengertian ini berasal dari bentuk jamak kata *medium* yang merupakan bahasa latin. Menurut *webster dictionary* kata media merupakan sesuatu yang ada di tengah atau sesuatu alat yang berfungsi menjadi koneksi antara dua pihak atau dua hal. Dengan begitu dapat diartikan bahwa media pembelajaran yaitu sesuatu yang bisa menghubungkan atau sebagai perantara antara guru dengan siswa dalam memberikan pembelajaran.¹⁹

AECT (Association for Educational Communication and Technology) mengartikan media adalah segala sesuatu yang dapat difungsikan dalam

¹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. (Surakarta:Yuma Pustaka,2010), hal.4

menyalurkan informasi. Pada hakikatnya media merupakan benda fisik yang berguna untuk menyempurnakan atau membawa suatu pembelajaran bisa berupa tape, slide, recorder, buku, klipsuara, suara guru atau salah satu komponen dari sistem penyampaian sesuatu, hal ini menurut pendapat yang dikemukakan oleh Briggs.

Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media merupakan berbagai bentuk komunikasi baik komunikasi cetak maupun audio visual dan sebagainya. Sebaiknya media adalah sesuatu yang dapat didengar, dilihat dibaca bahkan dimanipulasi.²⁰ Suatu media yang dapat membawa dan menyampaikan informasi yang mengandung maksud pengajaran maka media tersebut dapat diartikan sebagai media.²¹

Adapun pengertian pembelajaran sendiri menurut KBBI yaitu suatu proses atau cara dalam menjadikan orang belajar. Pendapat lain mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha menciptakan kondisi yang disengaja dengan tujuan agar pembelajaran mudah dicapai, hal ini menurut Prawiradigala dan Siregar.²² Menurut Gagne pembelajaran merupakan seperangkat eksternal yang dibuat dalam upaya mendukung proses pembelajaran yang bersifat internal.²³ Pendapat lain dari Kunder

²⁰ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm. 7

²¹ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 4

²² Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 4

²³ Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1994) hlm. 207

yaitu pembelajaran merupakan proses perubahan menjadi lebih baik yang dihasilkan dari proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya.²⁴

Mengacu dari berbagai penjabaran yang sudah dipaparkan maka dapat ditarik benang merah yaitu media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa dimanfaatkan untuk mempermudah dalam menyampaikan sesuatu yang mencakup komponen pembelajaran dengan tujuan pembelajaran menjadi optimal dan memperoleh hasil yang optimal pula, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap baru yang lebih baik.

Dengan begitu suatu pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang memiliki tahapan-tahapan dari menyusun rencana, proses pembuatan, dan proses penyempurnaan atas segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam memberikan pesan yang memiliki makna pengajaran dari seorang guru untuk siswanya, sehingga mampu membangun minat, perasaan, perhatian dan pemikiran siswa dengan asumsi mampu mencapai tujuan pembelajaran serta proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan tujuan dari penelitian dan pengembangan sendiri yaitu dapat menghasilkan suatu produk melalui proses proses tertentu dan dapat menilai dampak dari penggunaan produk tersebut dalam kurun waktu tertentu.

²⁴ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 287

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki tujuan:

- 1) Proses pembelajaran menjadi mudah
- 2) Efisiensi proses pembelajaran meningkat
- 3) Tujuan pembelajaran dengan materi pembelajaran berjalan relevan
- 4) Konsentrasi siswa dan guru lebih terkontrol

Sedangkan manfaatnya sebagai alat bantu pembelajaran adalah:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar sebab proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa
- 2) Siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik sebab bahan pengajaran lebih jelas dan bermakna.
- 3) siswa tidak mudah bosan dan guru lebih sedikit mengeluarkan tenaga sebab metode pembelajaran memiliki variasi bukan sekedar komunikasi verbal yang hanya disampaikan guru.
- 4) Siswa lebih banyak mengerjakan berbagai kegiatan pembelajaran, karena bukan sekedar mendengarkan pemaparan dari guru saja namun terdapat aktifitas lain yang dikerjakan.

Selain yang telah dipaparkan, terdapat manfaat secara umum untuk siswa dan guru, yaitu: ²⁵

Manfaat bagi guru adalah:

²⁵ Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), Hal. 4-5

- 1) Sebagai pedoman guru dalam mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Pengajaran yang dilakukan guru menjadi terstruktur dan berurutan dengan baik
- 3) Pengajaran yang dilakukan guru memiliki kerangka sistematis dengan baik
- 4) Guru lebih mudah dalam mengendalikan materi pelajaran
- 5) Guru bisa lebih cermat, teliti dalam menyajikan materi pelajaran.
- 6) Rasa percaya diri guru dalam mengajar meningkat
- 7) Kualitas pembelajaran semakin meningkatkan

Manfaat bagi siswa adalah:

- 1) Motivasi belajar siswa semakin meningkatkan
- 2) Variasi pembelajaran yang didapatkan siswa semakin meningkatkan
- 3) Memudahkan siswa dalam dengan materi yang terstruktur.
- 4) Memudahkan siswa dalam belajar karena terdapat inti dan pokok materi yang disajikan secara sistematis
- 5) Membangkitkan cara beranalisis dan berfikir siswa.
- 6) Situasi dan kondisi belajar siswa tanpa tekanan.
- 7) Dengan media pembelajaran yang menyajikan materi secara sistematis memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran, dan dalam pembahasan ini akan membahas fungsi media pembelajaran berbentuk visual, menurut Livie dan Lentzi yaitu:²⁶

- 1) Fungsi atensi berarti mengarahkan perhatian siswa untuk lebih konsentrasi pada materi pelajaran yang dipaparkan
- 2) Fungsi afektif maksudnya mampu membangunkan emosi dan sikap siswa dalam belajar dengan menikmati teks, gambar atau lambang yang dipaparkan.
- 3) Fungsi kognitif bermakna mampu mencapai tujuan pembelajaran dan memahami informasi yang ada pada gambar yang dipaparkan
- 4) Fungsi kompensatoris artinya mampu memudahkan dan membantu keterampilan membaca dalam menangkap informasi kedalam sebuah teks sehingga dapat menginganya kembali

d. *Operation System Android*

Linux memiliki sistem operasi yang terdapat pada *smartphone* atau komputer tablet layar sentuh, yang disebut dengan *Andriid*. Sistem operasi *android*. Sistem operasi *Android* dikeluarkan secara resmi pada tahun 2007 yang awalnya dibawah naungan Androind Inc yang di dukung oleh Google pada tahun 2005. Peresmian *andrid* berjalan bersama dengan

²⁶ Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), Hal. 6-7

didirikannya sebuah perusahaan perangkat lunak, perangkat keras dan telekomunikasi yang memiliki tujuan dalam memajukan standart perangkat seluler. *Smartphone* berbasis *android* pertama kali dijual bulan Oktober tahun 2008.²⁷

Android merupakan sebuah sistem geratis dan bisa di sesuaikan dengan bantuan *hardware* dan *software*. Sistem *Android* mempunyai berbagai fitur seperti yang terdapat digambar ini:

Gambar 2.1 Fitur Sistem *Android*

a. Storage, menggunakan <i>SQLite, relational database</i>	f. <i>Media support</i> , termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.
b. <i>Connectivity</i> , supports <i>GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE</i> , dan <i>WiMax</i> .	g. <i>Hardware support</i> , akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.
c. <i>Messaging</i> , supports SMS dan MMS.	h. <i>Multi-touch</i>
d. <i>Web browser</i> , didasarkan pada <i>open-source</i> WebKit bersama dengan Chrome's V8	i. <i>Multi-tasking</i>
e. <i>JavaScript engine</i> .	j. <i>Flash support</i>
	k. <i>Tathering</i> , support sharing koneksi internet

Sistem operasi *android* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengetahuan atau menyampaikan pengetahun kepada siswa. Dengan adanya teknologi yang canggih ini diasumsikan prose pembelajaran juga lebih menarik. Siswa akan lebih

²⁷ Author, [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada 10 September 2020

mudah menyerap serta memahami materi apabila seorang guru mampu dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

3. Kajian Tentang Pembelajaran Fiqih

a. Konteks Pembelajaran Fiqih

Kata Fiqh (فقه) memiliki arti “pemahaman yang mendalam”, Fiqih adalah “dugaan kuat yang dicapai seorang mujtahid dalam usahanya menemukan hukum Allah”. Sedangkan menurut Saipudin Shidiq kata Fiqh memiliki masdar dari akar kata فقه يَفْقَهُ فِقْهًا dalam bahasa arab yang secara bahasa berarti “pemahaman mendalam yang dapat menangkap tentang asal, tujuan ucapan dan perbuatan”.

Fiqih menurut bahasa (etimologi) adalah paham. Secara istilah, Fiqh merupakan disiplin ilmu yang mempelajari dan menjabarkan nilai nilai dan hukum dasar yang ada dalam Quran serta ketentuan yang ada pada Sunnah. Sunnah Nabi yang dijadikan referensi adalah sumber tertulis yang biasanya terdapat dalam kitab-kitab hadits. Selain itu, fiqih sebagai ilmu yang membahas mengenai hukum-hukum Islam praktis. Oleh karena itu, fiqih akan menjawab setiap pertanyaan mengenai dasar dan landasan yang menyangkut ibadah sehari-hari. Seperti makanan yang halal dan haram, thaharah, shalat, zakat, warisan, puasa, jual beli, pernikahan, dan sebagainya.²⁸

²⁸ Abdul Fatah Idris dan Abu Ahmadi, *Terjemahan Fiqih Islam Lengkap* (Jakarta: Rineka Cipta.1990). Hal. 1-3

Menurut Bisyri secara terminologi Fiqh merupakan cabang dari ilmu pengetahuan yang membahas tentang syariat yang dikerjakan sehari-hari yang dimunculkan berdasarkan proses istimbat dari dalil yang jelas. Dengan kata lain Fiqh berarti suatu pemahaman yang mendalam yang menyangkut tentang hukum yang dilakukan sehari-hari yang bersifat perbuatan yang ditemukan dari proses persetujuan dengan dasar dalil yang jelas.²⁹

Fiqh merupakan suatu hukum syari'at yang menyangkut tentang hubungan perbuatan orang muaklaf, misalnya tentang hukum halal haram, sunnah dan lain sebagainya; atau untuk menjelaskan bahwa suatu akad itu sah atau tidak; mengetahui waktu dalam beribadah seperti *qodlo* atau *ada'*, pendapat ini dikemukakan oleh Al-Ghazali.³⁰ Adapun istilah yang biasanya digunakan oleh para ahl Fiqh mengungkapkan bahwa fiqh merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang hukum islam berdasarkan Quran dan Sunnah serta dalil terperinci.³¹

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan dari berbagai pemaparan yang ada bahwa Fiqh merupakan cabang ilmu pengetahuan yang membahas tentang hukum islam yang dilakukan sehari-hari, yang telah disesuaikan dengan Quran dan sunnah serta dalil terperinci.

²⁹ Ahmad Bisyri Syakur. *The Pocket Fiqih*. (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2011). Hal. 2

³⁰ Bambang Subandi Dkk, *Studi Hukum Islam*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2012). Hal. 39

³¹ Zakiyah darajat, *Metode khusus pengajaran agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995). Hal. 78

Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu rumpun mata pelajaran pendidikan Islam (PAI) yang terdapat dalam sekolah umum. Namun dalam sebuah madrasah, fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diperoleh siswa mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Selain itu, ada juga mata pelajaran pendidikan Islam lainnya adalah Al-Qur'an Hadits, Akidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam.³² Dengan adanya mata pelajaran fiqih, peserta didik akan belajar untuk memahami hukum-hukum dan aturan-aturan dalam menjalankan perintah Allah swt. Selain itu, mata pelajaran fiqh penting bagi siswa sebagai sumber dalam mengamalkan ajaran Islam di kehidupan sehari-harinya.

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih dalam tingkat madrasah Ibtidaiyah ditekankan pada pemahaman, pengalaman dan pembiasaan. Selain itu fiqih juga penting sebagai bekal untuk peserta didik dalam melaksanakan dasar-dasar hukum Islam dalam ibadah dan berperilaku pada kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk pendidikan dijenjang berikutnya.³³ Belajar merupakan suatu tuntutan dan menjadi wajib hukumnya pada tiap-tiap individu karena seorang individu dapat meningkatkan kemampuan pada diri sendiri dengan cara belajar. Individu juga mampu mendapatkan informasi tentang hal baru yang belum ia ketahui, hal ini tentunya karena

³² Heri Juhari Mucthar, *Fikih Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012). Hal. 15

³³ Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra Media. 1996). Hal. 130

individu tersebut mau belajar. Terlebih kita umat islam, dalam hal belajar kita harus lebih memperhatikannya, karena sudah dijelaskan tentang keutamaan mencari ilmu. Seperti firman Allah dalam surat Al Mujadalah ayat 11 yang menerangkan tentang anjuran menuntut ilmu.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan". (QS. Al Mujadalah [58]: 11)*

Dengan mempelajari fiqih, diharapkan terwujudnya pribadi muslim yang baik. Ukuran baik dalam Islam ialah sebagaimana Nabi Muhammad menyontohkannya barangsiapa yang menginginkan kehidupan dunia maka harus dengan ilmu, barang siapa yang menginginkan kehidupan akherat maka harus dengan ilmu, dan barang siapa yang menginginkan keduanya juga harus dengan ilmu. Mempelajari fiqih merupakan salah satu jalan untuk melaksanakan kewajiban menuntut ilmu. Dalam sebuah hadits dip tentang keutamaan mempelajari ilmu pengetahuan dalam iislam, Nabi bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga” (HR. Muslim, No 2699)

Adanya pembelajaran fiqh di Madrasah Ibtidaiyah memiliki berapa tujuan, diantaranya:³⁴

- 1) Sebagai pedoman dalam berkehidupan baik secara individu atau kelompok, yaitu siswa mampu memahami dan melaksanakan hukum islam dalam ranah ibadah maupun muamalah dengan baik dan benar
- 2) Sebagai wujud taat kepada Allah dengan cara memahami serta mengamalkan ketentuan hukum islam secara baik dan benar.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Fiqh membahas tentang hukum-hukum syariat di kehidupan sehari-hari, Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:³⁵

1) Fiqih Ibadah

Fiqh ibadah ialah suatu hukum yang membahas tentang hubungan hamba dengan Tuhannya atau urusan yang berkaitan dengan akherat. Dengan maksud bahwa segala sesuatu yang hamba kerjakan bertujuan untuk mendekatkan diri kepada tuhan. Seperti menjalankan rukun

³⁴ Alaidin Kotto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada . 2004). Hal. 5

³⁵ Alaidin Kotto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada . 2004). Hal. 5

islam. Semuanya diatur dengan jelas dalam fiqih sesuai dengan pedoman agama Islam yaitu Qur'an dan Sunnah. Fiqih ibadah ini menekankan pada pemahaman dan pendalaman dalam setiap ibadah yang telah disebutkan diatas serta hubungan langsung antara manusia dengan Sang Maha Pencipta

2) Fiqih Muamalah

Fiqih muamalah berhubungan dengan masalah hukum-hukum yang berlaku dalam kehidupan sosial. Hubungan antara sesama manusia diatur dengan jelas oleh Allah swt dalam kitabNya. Fiqih muamalah salah satunya adalah memberikan pemahaman mengenai ketentuanketentuan tentang suatu perbuatan. Contohnya dalam hal halal dan haramnya sebuah makanan atau minuman, Qurban, khitan, qurban dan beberapa transaksai seperti sewa menyewa, jual beli, pinam meminjam dan lain-lain.

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajarn Fiqh berfokus pada dua tema global tersebut, namun sebenarnta Fiqh sendiri membahas tentang banyak cabang hukum syariat islam yang dilakukan dalam kehidupan umat islam, misalnya Faroid, mawaris, Nikah, Jinayah dan lain sebagainya.

4. Kajian Tentang Ketuntasan Belajar

a. Pengertian Ketuntasan Belajar

Secara bahasa Pengertian ketuntasan belajar menurut KBBI terdiri dari dua kata yakni Ketuntasan dan Belajar. Ketuntasan merupakan sesuatu yang dapat menjelaskan kepada siswa agar dapat memahami Standar kompetensi yang telah ditentukan yang memiliki komponen yaitu kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran secara tuntas. Adapun belajar adalah proses menemukan sesuatu dari yang belum tahu menjadi tahu, dapat menyelesaikan sesuatu, melaksanakan sesuatu, mengerti dan memahami sesuatu.³⁶

S. Nasution menjelaskan tentang belajar tuntas yang memiliki arti yaitu penguasaan penuh. Hal ini mampu diraih oleh siswa apabila siswa mampu siswa dapat menguasai sebuah materi secara keseluruhan, dengan pembuktian dari adanya hasil belajar yang baik.³⁷ Sedangkan M.Uzer memaparkan bahwa belajar tuntas merupakan pencapaian taraf penguasaan setiap pelajaran baik secara individu ataupun kelompok, atau dapat disebut dengan siswa dapat menguasai sepenuhnya atas apa yang telah ia pelajari.³⁸ Pengertian lain belajar tuntas yaitu siswa dapat meningkatkan sikap positif, minat belajar dan efisiensi belajar dari apa yang telah ia pelajari.

³⁶ Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2010). Hal. 13

³⁷ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000). Hal. 20

³⁸ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005). Hal. 25

John B. Carrol pada tahun 1963 menemukan pandangan tentang kemampuan siswa dalam teori belajar tuntas, penemuan tersebut yaitu sebuah model yang menjabarkan berbagai faktor yang menjadi pengaruh atas keberhasilan belajar siswa. Selanjutnya John menjelaskan bahwa bakat siswa dalam suatu pelajaran (yang dalam hal ini adalah kecepatan dan laju belajar, bukan sebuah kapasitas belajar) dapat diketahui dari waktu yang telah tersedia untuk mempelajari hal tersebut.

Model teori belajar yang dikemukakan John ini masih bersifat konseptual lalu Benyamin S. Bloom mengubahnya menjadi sebuah model belajar yang lebih operasional. Bila bakat siswa tersalurkan secara normal dan siswa memiliki waktu belajar dan kualitas belajar yang sama pula maka hasil belajarnya akan tersalurkan dengan normal juga.³⁹

Dengan begitu bisa disimpulkan bahwasannya ketuntasan belajar yaitu sebuah kriteria dan mekanisme yang telah ditetapkan sekolah dalam menetapkan ketuntasan minimal yang harus ditempuh oleh siswa per mata pelajaran. dengan kata lain ketuntasan belajar siswa yaitu kriteria dan mekanisme yang telah ditetapkan oleh sekolah yang harus dicapai siswa dengan kriteria per mata pelajaran.

³⁹ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997). Hal. 97

b. Aspek Ketuntasan Belajar

Seorang siswa dapat menunjukkan ketuntasan belajar yang berbeda-beda tergantung dari segi dan bentuk apa yang siswa tunjukkan. Dalam buku *the Taxonomi of Educational Objective-Cognitive Domain*, Benyamin S. Bloom mengemukakan bahwa terdapat tiga aspek yang akan diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar, ketiga aspek tersebut adalah: Aspek pengetahuan (*Cognitive*), aspek sikap (*affective*) dan aspek keterampilan (*psychomotor*). Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia, Apabila tidak terjadi perubahan dalam diri manusia setelah dia melaksanakan belajar maka tidak dapat dikatakan manusia tersebut telah melakukan proses belajar. Karena perubahan setelah yang ada setelah belajar itu ada dan terencana serta memiliki tujuan.

Begitu pula dalam mata pelajaran Fiqih, siswa juga akan mendapat tiga aspek diatas, dengan penjelasan dibawah ini:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif mengarah kepada hasil belajar intelektual yang terdiri dari beberapa unsur yaitu: evaluasi, sintesis, analisis, penerapan, pemahaman dan pengetahuan.⁴⁰ Dengan penjabaran sebagai berikut:

- a) Pengetahuan, segala sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan mengingat akan hal yang pernah dipelajari yang sudah tersimpan dalam otak, hafalan yang berhubungan dengan konsep, teori, kaidah,

⁴⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006). Hal. 205

pengertian, peristiwa dan fakta. Seperti: seorang siswa dapat mengetahui pengertian dari “Kalimat aktif dan kalimat pasif”

- b) Pemahaman, berhubungan dengan kemampuan mengartikan dan memaknai tentang suatu yang yang dipelajari. Seperti: siswa mampu memahami arti dari shodaqih, infaq dan zakat secara berbeda.
- c) Penerapan, berhubungan tentang kemampuan penerapan dari sebuah konsep/teori dalam menghadapi suatu masalah yang baru. Seperti: siswa mampu mengerjakan soal tentang bangun ruang dengan teori yang telah didapatnya.
- d) Analisis, berhubungan dengan kemampuan memahami dengan baik secara keseluruhan tentang bagian-bagian sehingga menjadi terstruktur atau merinci satu kesatuan menjadi bagian-bagian.
- e) Sintesis, berhubungan dengan kemampuan membuat suatu pola baru.
- f) Evaluasi, berhubungan dengan pembentukan pendapat dari beberapa hal yang dilandaskan dengan kriteria tertentu.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif mencakup beberapa unsur seperti pembentukan pola hidup, organisasi, penilaian, partisipasi dan penerimaan.⁴¹ Dengan penjabaran:

- a) Penerimaan, berhubungan dengan kemampuan sikap peka terhadap suatu hal dan kemauan dalam memperhatikannya. Seperti

⁴¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009). Hal. 50

kemampuan siswa dalam menangkap pengetahuan baru yang diajarkan oleh guru.

- b) Partisipasi, berhubungan dengan sikap rela, bersedia memperhatikan dan ikut serta dalam sebuah kegiatan. Seperti siswa tidak melanggar peraturan sekolah ketika sedang ada guru atau tidak.
- c) Penilaian, berhubungan dengan sikap menerima pandangan/pendapat orang lain.
- d) Organisasi, berhubungan dengan pedoman serta pegangan hidup yang dipakai dari pembentukan nilai.
- e) Pembentukan pola hidup, berhubungan dengan kemampuan menelaah nilai dan menjadikannya sebagai pola hidup.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik meliputi sesuatu yang saling berkaitan atau menghubungkan dan mengamati. Psikomotori berhubungan dengan gerak tubuh serta kemampuan berbicara.⁴²

c. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

KKM merupakan sebuah tingkatan dalam mencapai Kompetensi dasar permatapelajaran yang harus dipenuhi setiap siswa. Adapun Kriteria dalam menetapkan KKM yaitu:⁴³

⁴² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006). Hal. 207

⁴³ Muhaimin, *Pengembangan Model KTSP Pada Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008). Hal. 366

- 1) Tingkat esensial (kepentingan) yang harus didapatkan oleh siswa persemerter atu pertahun pelajaran terhadap Standar Kompetensi yang meliputi indikator atau Kompetensi Dasar
- 2) Tingkat kompleksita (kesulitan, kerumitan) yang seharusnya didapatkan sisws pada tiap indikator atau Kompetensi Dasar.
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran berdasarkan pada kemampuan sumberdaya pendukung pada tiap-tiap sekolah
- 4) Tingkat kemampuan (intake) siswa tiap-tiap sekolahan secara rata-rata
Ketuntasan belajar mencakup tentang kriteria serta mekanisme yang telah diatur oleh sekolah yang harus dicapai oleh siswa dengan pertimbangan sebagai berikut:⁴⁴

- 1) Ketuntasan belajar ideal untuk setiap indikator adalah 0 – 100%, dengan batas kriteria ideal minimum 75%.
- 2) Memperhatikan tingkat kemampuan (intake) siswa, sumber daya pendukung seta kompleksitas dalam menetapkan KKM permatapelajaran.
- 3) Harus mampu mencapai ketuntasan ideal secara bertahap meskipun awalnya sekolah menetapkan KKM dibawah kriteria idela.

Siswa bisa dikategorikan tuntas belajar jika nilai ysng didapat sama atau diatas stantar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Inti dan tujuan dari sebuah pembelajaran yaitu dalam hal ketuntasan belajar siswa,

⁴⁴ Masnur Muslich, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2009). Hal. 19-20

sehingga apabila sebagian besar hasil belajar siswa melebihi/diatas KKM maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang optimal.

B. Kerangka Berfikir

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan sebuah permasalahan pembelajaran khususnya pembelajaran materi Fiqh di kelas IV MIN 4 Nganjuk. Permasalahan tersebut berupa hasil belajar siswa yang belum sampai KKM secara keseluruhan artinya di kelas tersebut mengalami permasalahan pada ketuntasan belajar siswa.

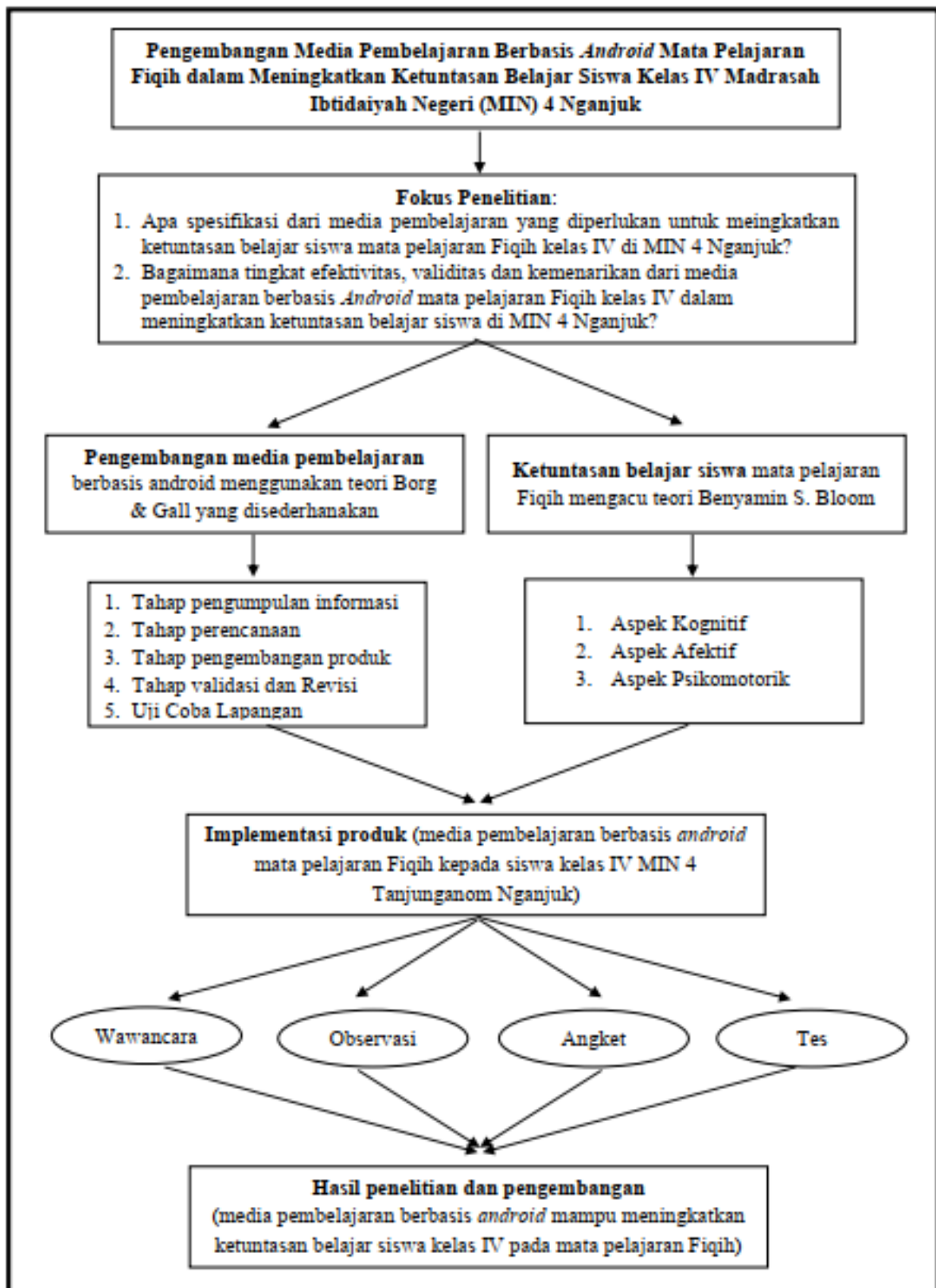
Ada beberapa faktor yang menjadikan ketuntasan belajar siswa tidak tercapai, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, guru hanya memakai buku teks yang sudah disediakan oleh sekolah dan beberapa sumber belajar lainnya. Hal ini menjadikan siswa mudah bosan dan terkadang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, terlebih dengan kondisi kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi ini. Akhirnya siswa kurang memahami materi pelajaran dan berakibat pada ketuntasan belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh kelas IV yang didesain semenarik mungkin dengan harapan siswa mampu belajar secara mandiri dengan menyenangkan serta siswa mudah memahami materi

pelajaran. Dengan begitu harapan akhir yaitu ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh dapat meningkat.

Adapun gambaran atau kerangka berfikir dari penelitian pengembangan media pembelajarsn berbasis *android* mata pelajaran Fiqh dalam meningkatkan ketuuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk yaitu:

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini memakai metode dengan sebutan RnD atau *Research and Development* penelitian pengembangan adalah salah sebuah penelitian yang dilakukan dengan sengaja, disusun secara sistematis dan memiliki tujuan menemukan, merumuskan, mengembangkan, menghasilkan, memperbaiki, serta menguji keefektifan produk, model/metode, prosedur yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Sedangkan penelitian dan pengembangan menurut pemaparan Sugiono yaitu sebuah metode penelitian yang dipakai dalam menghasilkan suatu produk sekaligus menguji efektivitas dari produk yang dihasilkan. Maka dibutuhkan penelitian yang memiliki sifat analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, adapun dalam hal pengujian efektivitas produk diperlukan sebuah penelitian untuk menguji keefektifan produk agar dapat dipakai masyarakat secara luas.⁴⁵

Dalam dunia pendidikan metode penelitian dan pengembangan ini berkaitan pada teknologi pembelajaran. Ada banyak penelitian yang membahas tentang pengembangan produk dan desain, terlebih dalam mengembangkan sistem pembelajaran, bahan ajar dan media pembelajaran. Sebagaimana yang telah dipaparkan bahwa teknologi pembelajaran bisa diartikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi proses

⁴⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal. 407

serta beberapa sumber untuk belajar.⁴⁶ Dengan begitu, peneliti seharusnya dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran baru yang lebih baik dan tentunya telah disesuaikan dengan apa yang siswa butuhkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan Borg & Gall merupakan model yang diadopsi oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian pengembangan ini. Model tersebut terdiri dari 10 tahapan, yaitu: Tahap pengumpulan informasi, Tahap perencanaan, Tahap format produk awal, Tahap uji coba awal, Tahap revisi produk, Tahap uji coba lapangan, Tahap revisi produk II, Tahap uji lapangan, Tahap revisi produk akhir, dan Tahap desiminasi dan implementasi.⁴⁷

Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall karena model pengembangan ini mudah dilakukan ketika di lapangan dan model sudah memiliki standar karena memuat langkah-langkah sistematis yang dapat dilakukan serta dalam bidang pengembangan media pembelajaran model ini sudah sangat populer. Adapun alasan lain peneliti menggunakan metode ini yaitu langkah-langkah yang ada dalam pengembangan Borg & Gall dapat diatur sesuai kebutuhan yang ada artinya model ini tidak bersifat baku.⁴⁸

⁴⁶ Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013). Hal. 228

⁴⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012). Hal. 215

⁴⁸ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Hal. 169

Berdasarkan dengan kebutuhannya, peneliti melakukan batasan dan penyederhanaan dari 10 langkah yang telah ditetapkan oleh Borg & Gall menjadi 5 langkah.⁴⁹ Hal ini dilakukan karena menyesuaikan pada kebutuhan dalam penelitian. Dengan demikian berdasarkan kebutuhannya, peneliti menyederhanakan menjadi 5 tahap, yaitu:

1. Tahap pengumpulan informasi

Pada tahap ini mengumpulkan informasi yang diperoleh dari observasi *praresearch* ke lapangan yaitu dengan cara Peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 dan beberapa siswa kelas IV, peneliti juga melakukan studi pustaka yang dianggap dapat mempermudah dalam proses penelitian kedepannya

Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi ruang lingkup dan KI & KD dan tujuan pembelajaran Fiqih kelas IV yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan saat ini.

2. Tahap perencanaan

Dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya, selanjutnya peneliti menyusun rencana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh kelas IV. Harapan peneliti dengan adanya produk yang dikembangkan tersebut siswa mampu memahami materi Fiqh dengan lebih mudah serta kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, inovatif dan tidak membosankan. Media

⁴⁹ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Hal. 10

pembelajaran yng dikembangkan dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan mudah dioperasikan. Selain itu pengembangan media pembelajaran android berdasarkan pengembangan teknologi saat ini yang semakin pesat.

3. Tahap pengembangan produk

Peneliti mengumpulkan berbagai buku referensi yang berhubungan dengan prodak yang akan dikembangkan, merancang tampilan produk, mencaari gambar dan tema yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa serta menyediakan berbagai evaluasi untuk melengkapi pengembangan prodak berupa media pembelsjaran.

Langkah awal pada tahap ini yaitu produk yang dikembangkan masih berupa kerangka dan pola yang sudah lengkap dengan komponen pembelajaran lainnya, yang mungkin bisa bertambah atau berkurang yang disesuaikan dengan hasil validasi dari beberapa ahli dan uji lapangan yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap produk yang dikmbangkan sesuai dengan kritik, saran dan masukan yang diberikan para ahli.

4. Tahap revisi dan validasi

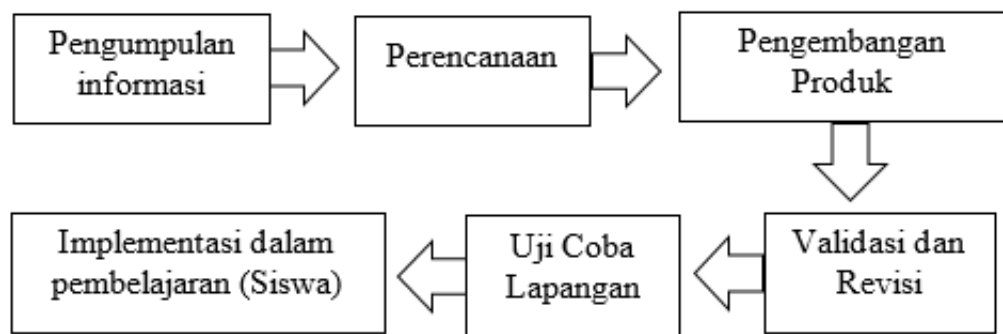
Setelah pengembangan produk selesai, peneliti melakukan konsultasi kepada para ahli (validator) yaitu ahli materi, media dan pembelajaran dengan tujuan mengetahui kevalidan dan kelaayakan produk yang dikembangkan, yang nantinya akan diigunakan oleh peneliti untuk memperbaiki dan mnyempurnakan produk tersebut.

Validasi kepada para ahli dilakukan beberapa tahap tidak hanya sekali selanjutnya peneliti juga melakukan beberapa tahap revisi yang disarankan oleh para ahli, sampai para ahli memberikan pernyataan bahwa produk yang dikembangkan valid dan layak digunakan.

5. Tahap Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan beberapa kali validasi dan revisi kemudian akan mengujikan produk di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui secara langsung kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan tersebut sebagai media dalam proses pembelajaran. Uji coba ini menjadi penentu atas keberhasilan produk ini.

Gambar 3.1 Garis Besar Prosedur Pengembangan Media



C. Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini Uji coba dilakukan pada produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android*, dengan tujuan agar memperoleh gambaran tentang kebutuhan produk yang dihasilkan. Terdapat kegiatan-kegiatan yang perlu diperhatikan dalam melakukan uji coba produk diantaranya:

1. Desain Uji Produk

Desain uji coba produk ini memakai tiga validasi yaitu validasi materi, desain media, dan ahli pembelajaran. Validasi dilakukan oleh seorang validator yang telah ditunjuk dengan memperhatikan kriteria dan kebutuhan akan produk yang dikembangkan dengan tujuan agar dapat memperoleh data yang valid untuk perbaikan produk yang dikembangkan tersebut.

Cara melaksanakan uji coba produk dengan memperlihatkan produk kepada para validator dan memberikannya angket penilaian, agar para validator dapat menilai produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan serta untuk memperoleh masukan yang digunakan untuk memperbaiki produk tersebut.

Validator ahli materi memberikan nilai tentang kelayakan materi yang dipaparkan dalam produk tersebut, seperti: menyesuaikan materi dengan kompetensi yang dicapai, menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa, konsistensi dan sistem penerapan materi dan sebagainya. Sedangkan validator ahli media menilai tentang penggunaan pada media pembelajaran tersebut, penilaian ini meliputi memilih font, font dan warna font, sesuai dalam memilih gambar dan lain-lain. Disisi lain validator ahli pembelajaran memberikan nilai secara keseluruhan terhadap produk yang dikembangkan yang disesuaikan dengan materi yang ada dan kondisi siswa.

2. Subjek Uji Coba

Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Tanjunganom Nganjuk menjaadi subjek uji coba dalam penelitian ini, yng terdiri dari 19 perempuan dan 13 laki dengan jumlah keseluruhan yaitu 32 siswa. Aspek yang harus dikerjakan adalah membandingkan keefektifan pembelajaran Fiqih sebelum menggunakan produk dan sesudah menggunakannya, dengan tolak ukur ketuntasan belajar siswa meningkat.

3. Jenis Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung, sedangkan data kuantitatif berupa data yang diperoleh dari penyebaran angket dan tes siswa setelah belajar menggunakan media berbasis android.

Data kualitatif yang diperoleh merupakan data yang dikumpulkan melalui beberapa hal sebagai berikut:

- a. Sebuah wawancara bersama guru kelas IV mata pelajaran Fiqh berhubungan dengan informasi tentang pembelajarn yang dilakukan di kelas IV MIN 4
- b. Angket yang diberikan kepada para ahli yang telah memberikan masukan,tanggapan,dan saran perbaikan produk
- c. Observasi secara langsung terkait kondisi sekolah dan proses pembelajaran Fiqih

Adapun jumlah data kuantitatif yang diperoleh dari beberapa sumber dengan penjelasan dibawah ini:

- a. Angket penilaian oleh para ahli
- b. Angket penilaian yang diperoleh dari siswa
- c. Hasil tes evaluasi terkait ketuntasan belajar siswa sebelum dan sebelum menggunakan produk (*pretest-posttest*)

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa sumber data dalam penelitian ini yaitu Guru Fiqh (dalam hal ini merangkap menjadi validator ahli pembelajaran),siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk,validator ahli materi serta validator ahli media.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Ini merupakan suatu alat dalam memudahkan peneliti ketika mengumpulkan data di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi,wawancara,angket dan tes.

a. Wawancara

Salah satu instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara, lebih tepatnya yaitu wawancara tak terstruktur. Maksudnya yaitu sebuah wawancara tanpa pedoman yang sistematis dan lengkap sehingga peneliti bebas berwawancara dengan narasumber dalam memperoleh data.⁵⁰

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Bandung: Alfabeta, 2016). Hal. 140

Peneliti melakukan wawancara bersama guru Fiqh kelas 4 di MIN 4 Nganjuk, wawancara ini memiliki tujuan untuk memperoleh data kualitatif berupa keadaan dan proses pembelajaran sebelum menggunakan produk yang dikembangkan serta untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah.

b. Angket

Mengumpulkan data dengan menggunakan angket berarti memberikan beberapa pernyataan ataupun pertanyaan secara tertulis untuk dijawab yang diberikan kepada responden.⁵¹ Beberapa responden yang diberi angket dalam penelitian ini yaitu para ahli validasi yaitu ahli materi, media, pembelajaran dengan tujuan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Responden lainnya yang diberikan angket yaitu siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk dengan tujuan mengetahui kemenarikan dari produk yang dikembangkan

c. Tes

Serangkaian pertanyaan/latihan/alat lain yang dipakai sebagai alat ukur kemampuan, bakat, kecerdasan, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki tiap-tiap individu maupun kelompok.⁵² Dalam penelitian ini peneliti memberikan dua tes yang kemudian disebut dengan *pretest* dan

⁵¹ Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Bandung: Alfabeta, 2016). Hal. 142

⁵² Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hal. 139

posttest. Tujuan dari penggunaan tes ini yaitu untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh, sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan (media pembelajaran berbasis android), serta digunakan untuk menguji efektifitas dari produk yang dikembangkan.

d. Observasi

Observasi yaitu kegiatan mengamati sesuatu yang sedang berlangsung yang dapat dipakai sebagai cara pengumpulan data.⁵³ Dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh peneliti langsung dengan mencermati dan memahami secara bertahap ketika proses pembelajaran, dari tahap *pra-penelitian*, tahap uji coba hingga pada tahap desiminasi dan implementasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Fiqh.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif yaitu peneliti melakukan analisis dari data yang telah diperoleh baik data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif berupa tanggapan, saran, kritik, masukan yang diperoleh dari wawancara, observasi dan angket. Selanjutnya data disusun secara sistematis, logis, dan bermakna sehingga memperoleh sebuah

⁵³ Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010). Hal. 220

kesimpulan, dan kesimpulan ini yang menjadi bahan dalam memperbaiki atau merevisi produk lebih lanjut.

Sedangkan data kuantitatif berupa skor/angka-angka hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis android dan ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari hasil angket dan hasil tes. Angket dari para ahli dan siswa serta hasil tes yang dilakukan oleh siswa. Penilaian tersebut berupa skor penilaian kelayakan dari para ahli dan skor kemenarikan media dari siswa. Adapun rumusan presentasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:⁵⁴

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kevalidan/kemenarikan

$\sum x$: Jumlah total skor

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

100% : Konstanta

Dari hasil presentase peneliti dapat menentukan tingkat kevalidan/kemenarikan dari produk yang dikembangkan. Tingkat kevalidan/kemenarikan dilihat dengan konversi skala-skala Indonesia yang sudah ditetapkan. Berikut merupakan tabel tingkat kevalidan/kemenarikan produk media pembelajaran berbasis *android*:

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bina Aksara, 2002). Hal. 313

Tabel 3.1
Kualifikasi Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran
Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Revisi
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Valid	Tidak Revisi
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak Valid	Sebagian Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Tidak Valid	Revisi

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran
Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Tingkat kemenarikan	Keterangan
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Menarik	Tidak Revisi
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Menarik	Tidak Revisi
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak Menarik	Sebagian Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Tidak Menarik	Revisi

b. Analisis uji beda T

Dari dua buah mean yang berasal dari dua distribusi data dapat diperoleh uji signifikansi menggunakan Uji beda T. Pada penelitian ini, uji beda dipakai untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dalam materi Fiqh yang diperoleh dari data sebelum siswa menggunakan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* dan sesudah siswa menggunakan produk tersebut, yang diambil dari nilai soal pretest dan posttest.

Kriteria uji T-test yaitu jika taraf signifikansi sebesar 0,05, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan (dalam hal ini yaitu berupa ketuntasan belajar) yang signifikan, sedangkan jika tingkat signifikansinya $> 0,05$ maka dikatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun rumus untuk menguji perbedaan tersebut yaitu:

Rumus Analisis Uji beda T:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari Deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf singnifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

H_a : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran

Peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran berupa sebuah aplikasi yang dapat dioperasikan dalam *smartphone* berbasis *android*. Media tersebut memuat materi semester genap pada mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI. Media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh didesain sedemikian rupa dengan tujuan agar dapat digunakan sebagai alternatif guru ketika menyalurkan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran sehingga ketuntasan belajar Fiqih siswa dapat meningkat. Mata pelajaran Fiqih termasuk salah satu mata pelajaran yang terdapat di tiap jenjang pendidikan islam mulai jenjang MI sampai perguruan tinggi, karena Fiqh adalah mata pelajaran yang menjelaskan tentang hukum islam yang dilakukan sehari-hari yang seharusnya dipahami dengan mendalam dan benar oleh siswa sejak dini. Adapun penjelasan tentang media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu:

1. Deskripsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk multimedia yang mencakup video, teks, gambar dan audio yang dalam pembuatannya dibantu oleh aplikasi *Kodular* dan media pembelajaran dikemas dalam bentuk aplikasi berbasis *android*. Pemilihan *Kodular* sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android karena *Kodular* memiliki

kelebihan diantaranya yaitu: dari segi GUI/tampilan, kodular dapat di kustomisasi tema (theme) sehingga aplikasi yang kita buat lebih kekinian dan tampak profesional.

Dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdapat empat materi Fiqih pada semester genap di kelas IV MI yaitu materi sholat Jumat, materi Sholat Dhuha, materi Sholat Tahajjud dan materi Sholat Idain. Materi-materi tersebut telah disesuaikan dengan KI dan KD dari pemerinah dan diimplementasikan dalam mata pelajaran Fiqh semester genap kelas IV di MIN 4 Nganjuk, yang dimana MIN tersebut merupakan tempat penelitian dilakukan.

Pada tiap materi terdapat penjelasan yang kurang lebih mencakup beberapa point yaitu tentang ketetapan sholat (Jumat/Dhuha/Tahajjud/Idain), hukum, tata cara, sunnah-sunnah dan hikmah dari tiap-tiap sholat. Pada tiap tiap poin dipaparkan dengan bahasa dan penjelasan yang mudah dipahami dan tidak membosankan siswa, dalam setiap tampilan materi terdapat gambar-gambar menarik perhatian yang telah disesuaikan dengan materi yang ada.

Terdapat petunjuk penggunaan sebagai pelengkap pada media pembelajaran yang tersebut, yang tujuannya untuk memudahkan siswa ketika mengoperasikan aplikasi, daftar KI dan KD yang akan dipelajari, serta video pembelajaran yang mendukung tiap materi yang disampaikan. Video pembelajaran tersebut sudah dipilih sesuai dengan karakteristik siswa MI dan tidak meninggalkan kaidah materi. Selain itu juga terdapat evaluasi

pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengukur proses pembelajaran. Terdapat 4 evaluasi yaitu evaluasi tentang sholat Jumat, evaluasi tentang sholat Dhuha, evaluasi tentang Sholat Tahajjud dan evaluasi tentang sholat Idain. Pada tiap-tiap evaluasi terdapat 10 soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan.

2. Tampilan Desain Media Pembelajaran

a. Tampilan Awal

Halaman ini merupakan tampilan awal ketika aplikasi dioperasikan yang berisi nama aplikasi, logo Universitas, nama pengembang, icon aplikasi dan nama program, nama jurusan, nama universitas serta tahun pembuatan media. Tampilan awal dibuat untuk mengenalkan tentang aplikasi yang sedang dibuka

Gambar 4.1 Tampilan Awal



b. Pembuka

Halaman pembuka merupakan halaman yang berisi logo Universitas, icon aplikasi, tulisan ‘Selamat Datang’, nama aplikasi dan mata pelajaran serta terdapat nama program studi, jurusan, universitas serta tahun pembuatan media. Pada halaman pembuka juga ditampilkan tombol yang bisa di klik dengan tulisan ‘mulai belajar’. Tombol ini digunakan untuk memulai membuka media pembelajaran Fiqih

Gambar 4.2 Pembuka



c. Menu Utama

Pada halaman menu pembelajaran ini berisi tombol-tombol yang berfungsi sebagai tombol navigasi dan juga terdapat tulisan ‘Halo, Selamat Datang! Di Multimedia Fiqih’. Adapun tombol-tombol navigasinya yaitu: Petunjuk penggunaan, KI dan KD, Materi, Video Pembelajaran, Evaluasi, Profil Pengembang dan Tutup Aplikasi.

Pada tombol navigasi paling bawah yang bertuliskan ‘Tutup Aplikasi’ ini merupakan tombol yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi multimedia Fiqih yang sedang berjalan. Jika tombol tersebut di klik otomatis akan keluar dari aplikasi

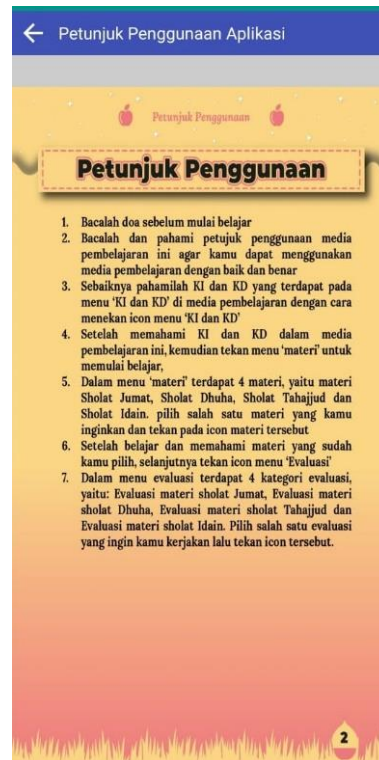
Gambar 4.3 Menu Pembelajaran



d. Petunjuk penggunaan

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika diklik tombol ‘petunjuk penggunaan’ maka akan muncul tampilan petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan ini tujuannya yaitu agar tidak kebingungan dalam mengoperasikan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terganggu. Untuk kembali ke menu utama pembelajaran dapat di klik melalui tanda panah ke kiri yang terdapat pada kiri atas layar.

Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan



e. KI dan KD

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika diklik tombol 'KI dan KD' maka akan muncul tampilan KI dan KD yaitu singkatan dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari dalam aplikasi media pembelajaran Fiqih. Terdapat 4 KI dan 12 KD. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar yang ditampilkan sesuai dengan yang telah ditetapkan pemerintah dan dipakai pada mata pelajaran Fiqh di kelas IV MIN 4 Nganjuk

Gambar 4.5 KI dan KD



f. Daftar Materi

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika diklik tombol ‘Materi’ maka akan muncul beberapa tombol pilihan materi yang terdapat dalam media pembelajaran Fiqih tersebut. Terdapat 4 tombol materi yaitu Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud, dan Sholat Idain. Apabila diklik salah satu tombol pilihan materi, maka akan muncul isi materi sesuai tombol yang telah diklik dan untuk membaca materi selanjutnya dengan cara mengeser layar kesamping kiri.

Pada daftar materi setiap tombol didesain dengan menampilkan icon yang berbeda-beda. Selain itu pada setiap materi yang dipaparkan juga terdapat beberapa gambar yang mendukung dan sesuai dengan isi materi tersebut, hal ini untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran.

Gambar 4.6 Daftar Materi**g. Daftar Video Pembelajaran**

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika diklik tombol ‘Video Pembelajaran’ maka akan muncul tombol pilihan Video Pembelajaran yang akan dibahas dalam media pembelajaran Fiqih tersebut. Terdapat 5 tombol video pembelajaran yaitu Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud, Sholat Idul Fitri dan Sholat Idul Adha. Tiap tombol video pembelajaran terdapat icon yang disesuaikan dengan icon pada pilihan materi. Apabila salah satu tombol pilihan video pembelajaran diklik maka akan tampil video sesuai tombol yang diklik.

Video pembelajaran yang disajikan dipilih sesuai karakter siswa MI, yaitu terdapat gambar-gambar kartun lucu, tidak terlalu monoton akan tetapi tetap sesuai dengan kaidah yang ada. Video pembelajaran ini disajikan bertujuan dalam memudahkan siswa ketika memahami materi

pelajaran yang tidak hanya berupa tulisan tetapi terdapat contoh secara langsung, misalnya bacaan doa setelah sholat dhuha.

Gambar 4.7 Daftar Video Pembelajaran



h. Daftar Evaluasi

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika tombol 'Evaluasi' diklik maka akan muncul tombol pilihan Evaluasi, terdapat 4 tombol evaluasi yaitu evaluasi tentang Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud, dan Sholat Idain. Daftar evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi Fiqh yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Gambar 4.8 Daftar Evaluasi



Apabila diklik salah satu tombol pilihan evaluasi tersebut, maka akan muncul halaman login. Pengguna harus mengisi biodata dengan benar. Kemudian klik tombol 'Mulai Kuis' untuk memulai mengerjakan soal. Pada tiap evaluasi terdapat 10 soal yang dapat dikerjakan. Ketika mengerjakan soal evaluasi jika menjawab 1 soal dengan benar maka akan mendapatkan skor 10 namun jika menjawab salah maka skornya adalah 0. Setelah semua soal selesai dikerjakan pada salah satu evaluasi yang telah dipilih maka akan muncul berapa skor yang diperoleh. Evaluasi ini memiliki skor terendah 0 dan skor tertinggi 100.

i. Profil Pengembang

Pada halaman Menu Pembelajaran, jika anda klik tombol 'Profil Pengembang' maka anda akan melihat profil dari pengembang multimedia

Fiqih yang sedang anda gunakan. Pada profil pengembang terdapat nama pengembang, tanggal lahir, alamat rumah, alamat email dan riwayat pendidikan pengembang, dengan tujuan agar pengguna mengetahui tentang pemngembang aplikasi yang telah digunakan.

Gambar 4.9 Profil Pengembang



B. Penyajian Data Uji Coba

Tujuan adanya *research and developmen* ini yaitu memunculkan produk baru berupa media pembelajaran berbasis *androiid* pada mata pelajaran Fiqih semester genap bagi siswa kelas IV MI dan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran berbasis *android* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan angket hasil uji lapangan dari siswa. Adapun hasil uji validasi produk media pembelajarayang dikembangkan akan dijabarkan sebagaimana dibawah ini:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih ini adalah salah satu Dosen UIN Maulana Malik Ibrahi Malang yang berkompeten dalam bidang pendidikan agama islam lebih khususnya dalam mata pelajaran Fiqih, yaitu Ibu Fitratul Uyun, M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui terkait kesesuaian isi materii yang terdapat pada Media pembelajaran yang dikembangkan, apakah materi tersebut benar-benar materi yang sesuai dengan kriteria siswa MI dan sesuai dengan kaidah, sehingga kedepanya produk ini dinilai layak untuk dipakai ketika proses belajar mengajar.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dari ahli materi ini menggunakan sebuah angket. Dari angket tersebut menghasilkan data kualitatif yang diambil dari saran,masuka dan komentar yang membangun terkait isi materi yang ada didalam produk yang dikembangkan; dan data kualitatif dari penilaian/skor dari pernyataan-pernyataan yang diberikan. Hasil validasi ahli materi dari angket yang diberikan akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI KD yang telah ditetapkan	5
2	Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5
3	Pemilihan kosa kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat	5
4	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan	5
5	Kebenaran penyajian materi sholat Jumat pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD	4
6	Kebenaran penyajian materi sholat Dhuha pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD	4
7	Kebenaran penyajian materi sholat Tahajud pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD	4
8	Kebenaran penyajian materi sholat Idain pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD	4
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
10	Materi yang disajikan diuraikan secara urut	5
11	Kelengkapan penyajian materi pada tiap tiap bab	5
12	Materi yang disajikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD	5
13	Soal yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	5
14	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan	5
15	Soal yang diberikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD	5
Jumlah		70

Dari hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis *android* maka dihitung dengan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket validasi ahli materi terdapat 15 item dengan ketentuan skor minimal 1 dan maksimal 5, apabila 15 item dikali dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang didapat yaitu 75.

$$\text{Prosentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3 \%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli materi maka diperoleh hasil 93.3%. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat valid” yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak jika diimplementasikan di lapangan meski terdapat beberapa poin yang harus dibenahi sesuai kritik serta masukan dari ahli materi. Dalam menyempurnakan pengembangan produk, peneliti menggunakan masukan yang diberikan oleh validator.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media dari produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis *android* ini yaitu Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd. Beliau merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahimi yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan desain pembelajaran. Validasi ahli media ini dilakukan agar produk yang dikembangkan dinilai layak jika diimplementasikan ketika proses pembelajaran.

Ahli media ini memberikan penilaian, kritik dan saran terkait desain media pembelajaran yang dikembangkan, baik segi kesesuaian gambar,

kesesuaian warna, tata letak, kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Data validasi ahli media diperoleh dari angket dengan pemaparan dibawah ini:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kejelasan identitas media pembelajaran	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	5
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	5
4	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
5	Ketepatan pemilihan warna pada latar (Backroud)	5
6	Ketepatan pemilihan gambar dengan isi materi pada tiap halaman	5
7	Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	5
8	Ketepatan tata letak/layout dari tombol button, gambar, tulisan dan warna latar pada tiap halaman	4
9	Konsisten dalam penggunaan tata letak/layout	5
10	Media pembelajaran mudah dioperasikan	5
11	Materi yang disajikan tersusun sistematis dalam media pembelajaran	5
12	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD	4
13	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4
14	Fungsi masuk dan keluar efektif	5
15	Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan	4
Jumlah		70

Dari hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis *android* maka dihitung dengan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket validasi ahli materi terdapat 15 item dengan ketentuan skor minimal 1 dan maksimal 5, apabila 15 item dikali dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang didapat yaitu 75.

$$\text{Prosentase} = \frac{70}{75} \times 100\% = 93,3 \%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli media maka diperoleh hasil 93.3%. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *android* dinilai layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran meski terdapat beberapa point yang harus diperbaiki sesuai dengan kritik, saran dan masukan dari ahli media. Dari saran serta masukan yang diberikan oleh ahli media ini menjadi acuan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Ahmad Zainuri, S.Pd.I seorang guru di MIN 4 Nganjuk yang mengampu mata pelajaran Fiqih. Dalam validasi ini, ahli pembelajaran memberi penilaian secara keseluruhan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk. Adapun data validasi ahli pembelajaran diperoleh dari angket dengan pemaparan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Keseuaian isi dengan KI dan KD	5
2	Ketepatan isi materi pembelajaran	4
3	Materi dalam media pembelajaran diuraikan secara lengkap	4
4	Materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis	4
5	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi	4
6	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	5
7	Pemilihan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi	4
8	Tampilan pada aplikasi media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar	5
9	Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan karakteristik siswa	4
10	Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan materi pembelajaran	4
11	Aplikasi media pembelajaran mudah dioperasikan	4
12	Aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi Fiqih	5
13	Aplikasi media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran	4
14	Aplikasi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar mandiri	4
15	Aplikasi media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses penyampaian materi	4
Jumlah		64

Dari hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran berbasis android maka dihitung dengan rumus prosentase:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Pada angket validasi ahli materi terdapat 15 item dengan ketentuan skor minimal 1 dan maksimal 5, apabila 15 item dikali dengan skor maksimal yaitu 5, maka jumlah skor maksimal yang didapat yaitu 75.

$$Prosentase = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,3 \%$$

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli pembelajaran maka diperoleh hasil 85,3 %. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kevalidan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan

4. Hasil Uji Lapangan

Data hasil uji lapangan diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk yang berjumlah 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan total keseluruhan 32 siswa. Data ini diambil dengan tujuan untuk mengetahui kemenarikan produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih. Adapun data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor dari 32 siswa	Skor maksimal	Presentase (%)
1.	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah di operasikan	127	160	79,4%
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami	124	160	77,5%
3.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> memudahkan dalam memahami materi	128	160	80%
4.	Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dibaca	135	160	84,4%
5.	Warna latar (background) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>android</i> sesuai	146	160	91,3%
6.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> sesuai dengan materi pelajaran dan menarik	133	160	83,1%
7.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> memudahkan dalam memahami materi	129	160	80,6%
8.	Materi yang disajikan dalam Media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami	139	160	86,7%
9.	Pemilihan kata pada materi di media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami	136	160	85%
10.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menjadikan semangat dalam belajar	138	160	86,3%
11.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menarik untuk digunakan belajar	137	160	85,6%
12.	Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i> menambah pengetahuan baru	140	160	87,5%
13.	Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i> menyenangkan	130	160	81,3%
14.	Fungsi masing-masing tombol mudah digunakan	140	160	87,5%
15.	Soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami	134	160	83,8%
Jumlah		2016	2400	84%

Pada angket yang diberikan kepada siswa terdapat 15 item aspek yang dinilai dengan skor minimal 1 dan maksimal 5. Jika pada tiap item memiliki

skor maksimal 5 dan dikalikan dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa, maka skor maksimal tiap item adalah 160. Adapun prosentase tiap item aspek

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

dihitung menggunakan rumus:

Setelah diketahui prosentase tiap-tiap aspek, maka prosentase untuk seluruh aspek dari hasil uji coba lapangan dari 32 siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{2016}{2400} \times 100\% = 84\%$$

Dari pengolahan data uji coba lapangan maka diperoleh hasil 84 %. Angka tersebut jika dikategorikan pada tabel kriteria kemenarikan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dikategorikan “sangat menarik”.

5. Hasil Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas produk dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk dan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Uji efektifitas ini dilakukan kepada 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan sehingga jumlah keseluruhan siswa adalah 32 siswa.

Uji efektifitas diambil dari hasil *pretes* dan *posttes* yang diberikan kepada siswa. *Pretes* dilakukan sebelum siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih sedangkan *posttes* dilakukan setelah siswa melakukan pembelajaran

dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android*. Adapun data hasil *pretes* dan *posttes* adalah:

Tabel 4.5
Hasil *Pretes* dan *Posttes*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Alfino Leofandi	80	100
2	Alip Wibisono	40	80
3	Amilia Oktavia Zamzami	80	100
4	Andrea Asyifa Syahira Ramadhani	50	80
5	Anggun Alifia Arif	40	80
6	Aqilah Prisa Putry Aditya	60	90
7	Ariska Putri Ramadhani	40	80
8	Arsya Syifa Anindita Fajrin	80	100
9	Aziza Fibriana Widyawati	60	80
10	Bintang Cahya Riyadi	80	90
11	Binti Lailatul Mufidah	50	80
12	Darul Kirani Fatimi	60	80
13	Dewi Melvina Saraswati	40	80
14	Hanifa Nur Fitria	60	90
15	Hikari Yamaniyah Putri	80	100
16	Irdina Nur amalina	50	80
17	Isna Azifatul Jannah	60	90
18	Kayyisa Fatma Azzahra	60	90
19	Moch. Jauhari Asshofa	80	100
20	Mohamad Samsul Arifin	70	90
21	Mohammad Abriansyah Juliandha Saputra	70	90
22	Muchamad Rifqi	60	90
23	Muhamad Diva Mubasyir	70	80
24	Muhammad Dio Kusuma	70	90
25	Muhammad Arfiansyah Lucky Prabowo	60	80
26	Muhammad Farid Wajdi	70	90
27	Muhammad Rizky Nugroho	60	90
28	Muhammad Satriya Al Fauzi	70	90
29	Rahmadina Ni'matul Adhimah	70	80
30	Salwa Nailul Muna	70	90
31	Sholud Dwi Andari	70	90
32	Zalfa Aura Rahmadillah	50	80
Jumlah		2010	2800
Rata-rata		62,8	87,5

Dari data hasil *pretes* dan *postes* pada tabel diatas diketahui rata rata hasil *pretes* siswa adalah 62,8 sedangkan rata rata hasil *posttes* siswa adalah 87,5. Data tersebut keemudian akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t tes*. *Paired sample t tes* merupakan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu.

C. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang divalidasi oleh ahli materi yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI. Validasi dilakukan oleh Ibu Fitratul Uyun, M.Pd yang merupakan salah satu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI sesuai tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan
- b. Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ada
- c. Kosa kata yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami konteks kalimat
- d. Bahasa yang digunakan tepat

- e. Kevalidan penyajian materi sholat Jumat pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD
- f. Kvalidan penyajian materi sholat Dhuha pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD
- g. Kevalidan penyajian materi sholat Tahajud pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD
- h. Kevalidan penyajian materi sholat Idain pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD
- i. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa
- j. Materi disajikan secara urut dan sistematis
- k. Materi pada tiap tiap bab disajikan secara lengkap
- l. Materi yang disajikan sesuai dengan keiteria siswa kelas IV MI/SD
- m. Soal yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- n. Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan
- o. Soal yang diberikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD

Dari penilaian ahli materi diperoleh data validasi materi dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI dinyatakan dengan jumlah presentase sebesar 93,3%. Angka tersebut jika dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan.

2. Analisi Data Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang divalidasi oleh ahli media yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI. Validasi dilakukan oleh Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd yang merupakan salah satu Dosen Pascasarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun paparan data hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI sesuai tabel 4.2 adalah sebagai berikut:

- a. Identitas media pembelajaran dipaparkan dengan jelas
- b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran dipaparkan dengan jelas
- c. Ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas
- d. Jenis huruf dapat dibaca dengan jelas
- e. Warna latar belakang (background) yang digunakan sesuai
- f. Gambar yang dipilih sesuai dengan isi materi pada tiap halaman
- g. Komposisi warna tulisan dan warna latar belakang dipilih dengan tepat
- h. Tombol button, gambar, tulisan dan warna pada tiap halaman diletakkan dengan posisi yang tepat
- i. Tata letak/layot ditampilkan dengan konsisten
- j. Media pembelajaran mudah dioperasikan
- k. Materi yang disajikan tersusun sistematis dalam media pembelajaran
- l. Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan
- m. Fungsi masuk dan keluar efektif

- n. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD
- o. Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan.

Dari penilaian ahli media diperoleh data validasi media dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI dinyatakan dengan jumlah presentase sebesar 93,3%. Angka tersebut jika dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang divalidasi oleh ahli pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI. Validasi dilakukan oleh Bapak Ahmad Zainuri, S.Pd.I yang merupakan Guru mata pelajaran Fiqih di MIN 4 Nganjuk.

Adapun paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI sesuai tabel 4.3 adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan
- b. Isi materi disajikan dengan tepat sesuai kaidah yang ada
- c. Materi dalam media pembelajaran diuraikan secara lengkap
- d. Materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis
- e. Bahasa yang digunakan tepat

- f. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami
- g. Gambar pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi
- h. Tampilan pada aplikasi media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar
- i. Evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa
- j. Evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran
- k. Aplikasi media pembelajaran mudah dioperasikan
- l. Aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi Fiqih
- m. Aplikasi media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran
- n. Aplikasi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar mandiri
- o. Aplikasi media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses penyampaian materi

Dari penilaian ahli pembelajaran diperoleh data validasi pembelajaran dari pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI dinyatakan dengan jumlah presentase sebesar 85,3%. Angka tersebut jika dikategorikan “sangat valid” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak untuk dipakai di lapangan.

4. Analisis Data Uji Lapangan

Produk pengembangan yang diujikan di lapangan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI. Uji lapangan dilakukan pada siswa kelas IV di MIN 4 Nganjuk yang berjumlah 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan total keseluruhan 32 siswa. Adapun paparan data hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI sesuai tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi media pembelajaran berbasis *android* mudah dioperasikan
- b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami
- c. Media pembelajaran berbasis *android* memudahkan dalam memahami materi
- d. Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *android* mudah dibaca
- e. Warna latar (background) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *android* sesuai
- f. Gambar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis *android* menarik dan sesuai dengan materi pelajaran
- g. Gambar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis *android* memudahkan dalam memahami materi
- h. Materi yang disajikan dalam Media pembelajaran berbasis *android* mudah dipahami
- i. Kosa kata yang dipilih mudah dipahami

- j. Media pembelajaran berbasis *android* menjadikan semangat dalam belajar
- k. Media pembelajaran berbasis *android* menarik untuk digunakan belajar
- l. Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis *android* menambah pengetahuan baru
- m. Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis *android* menyenangkan
- n. Fungsi masing-masing tombol mudah digunakan
- o. Soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *android* mudah dipahami

Dari data uji lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk kelas IV MI dinyatakan dengan jumlah presentase sebesar 84%. Angka tersebut jika dikategorikan dengan kriteria yang disebutkan maka termasuk dalam kategori “sangat menarik” yang artinya produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* dianggap layak dipakai di lapangan.

5. Analisis Data Uji Efektifitas Produk

Produk pengembangan yang diuji keefektifannya yaitu berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih untuk siswa kelas IV MI. Uji efektifitas produk dilakukan pada siswa kelas IV di MIN 4 Nganjuk yang berjumlah 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan total keseluruhan 32 siswa. Uji efektifitas produk ini diambil dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah disajikan pada tabel 4.5.

Uji efektifitas ini dihitung berdasarkan pengujian menggunakan *paired sample t test* dengan menggunakan bantuan SPSS dan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6
Paired Samples Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	62.8125	32	12.75941	2.25557
	post test	87.5000	32	7.18421	1.27000

Pada tabel diatas terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel yaitu *pretest* dan *posttest*. Untuk hasil *pretets* (sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih) diperoleh nilai rata-rata 62,8, sedangkan hasil *posttest* (sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih) diperoleh nilai rata-rata 87,5.

Tabel 4.7
Paired Sampels Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-24.68750	8.41825	1.48815	-27.72260	-21.65240	-16.589	31	.000

Pada tabel diatas dinyatakan terdapat perbedaan mean sebesar -24,68. Angka tersebut berasal dari rata-rata hasil belajar sebelum (*pretest*) menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata

pelajaran Fiqih atau 62,8 – 87,5. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 24,68 dari rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dan sesudah menggunakannya.

Adapun langkah dalam menyusun pengujian *paired sample t test* adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan Hipotesis

Ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

2. Menentukan signifikansi

Diketahui signifikansi yang diperoleh dari hasil uji t pada tabel diatas yaitu: 0,000

3. Kriteria pengujian

- a. Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak
- b. Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Berdasarkan syarat yang telah disebutkan diatas dan dari tabel hasil pengujian, maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesisnya diterima (H_0 ditolak dan H_a diterima). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV di MIN 4 Nganjuk.

D. Revisi Produk

Sebelum produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih di uji cobakan kepada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk, maka produk akan terlebih dahulu dinilai oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan sehingga produk media pembelajaran layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dari berbagai ahli terdapat kritik, saran dan masukan yang diterima. Berikut akan dipaparkan hasil validasi secara keseluruhan dari berbagai ahli.

Tabel 4.8
Hasil Revisi Produk

NO	Kritik/Saran/Masukan	Keterangan
1	Tambahkan dalil (hadits atau ayat Al-quran) pada tiap poin sebagai landasan atau dasar hukum, misalnya dalil ketentuan melaksanakan sholat tahajjud, sunnah-sunnah sebelum sholat idain, dan lain sebagainya	Sudah diperbaiki
2	Konsisten dalam penyusunan kalimat. Misal menggunakan kalimat verbal semua atau kalimat nomina semua.	Sudah diperbaiki
3	Font sebaiknya diubah dan tidak perlu di bold, agar tidak terkesan penuh dan membosankan.	Sudah diperbaiki
4	Tambahkan video pembelajaran yang mendukung pada tiap-tiap materi	Sudah diperbaiki
5	Tambahkan identitas pengembang (Nama dan NIM) pada tampilan awal ketika aplikasi media pembelajaran berbasis <i>android</i> di buka	Sudah diperbaiki
6	Sertakan buku pedoman penggunaan Aplikasi Media pembelajaran berbasis <i>android</i> mata pelajaran Fiqih	Sudah diperbaiki

Dari berbagai kritik, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli, dan sudah direvisi oleh peneliti. Sehingga produk yang dikembangkan sudah layak untuk di uji cobakan kepada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang telah dihasilkan peneliti dengan memakai model teori dari Borg & Gall menghasilkan sebuah media pembelajarn berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqh siswa kelas IV MI, dengan menyederhanakan 10 tahapan menjadi 5 tahapan. Adapun 5 tahap tersebut yaitu:

1. Pengumpulan Informasi

Mengumpulkan informasi merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti. Pengumpulan informasi menggunakan teknik observasi secara langsung. Peneliti mendatangi sekolah dan melakukan wawancara bersama guru maata peljaran Fiqh kelas IV MIN 4 Nganjuk terkait proses pembelajaran terlebih dalam pembelajaran Fiqih. Tujuannya agar peneliti dapat mengetahui serta menemukan masalah dalam pembelajaran dan kebutuhan yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut guru Fiqih kelas IV yaitu Bapak Ahmad Zainuri, semua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara daring atau *online* begitupun dalam melakukan pembelajaran fiqh. Melihat keadaan yang ada pada pandemi *Covid-19* saat ini, proses pembelajaran belum bisa dilakukan dengan tatap muka. Dengan begitu proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui aplikasi *whatsapp* yang tentunya semua siswa memiliki *smartphone*.

Dari hasil wawancara, peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan pembelajaran konvensional meskipun secara daring, yaitu siswa diberi tugas membaca buku teks, merangkum materi dan mengerjakan soal. Inilah yang menjadikan siswa cepat bosan dan kurang memahami materi pelajaran terutama mata pelajaran Fiqih serta adanya *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar kurang dimanfaatkan secara maksimal.

Peneliti juga melakukan kajian terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Fiqih yang digunakan pada kelas IV di MIN 4 Nganjuk. Peneliti mendapatkan informasi dari guru mata pelajaran Fiqh bahwa materi kelas IV pada semester genap meliputi Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud dan Sholat Idain.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan suatu inovasi baru untuk mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan pembelajaran di MIN 4 yang telah diperoleh dari pengumpulan informasi pada tahap sebelumnya. Dari pengumpulan informasi peneliti memunculkan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih kelas IV MI.

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini dapat dijadikan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi serta pemanfaatan teknologi

dalam kegiatan belajar mengajar berupa *smarthphone* dapat digunakan secara maksimal. Selain itu, media pembelajaran juga didesain dengan menarik dan mudah dioperasikan sehingga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan membangkitkan semangat belajarnya.

3. Pengembangan Produk

Peneliti mengumpulkan berbagai buku referensi yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan, merancang tampilan produk, mencari gambar dan tema yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa serta menyediakan berbagai evaluasi untuk melengkapi produk yang akan dikembangkan yang berupa media pembelajaran.

Peneliti juga menentukan dan menyiapkan aplikasi yang dipakai untuk membantu pembuatan produk media pembelajaran berbasis *android*. aplikasi tersebut diantaranya yaitu Adobe Illustrator, Ispring Quiz Creator dan Kodular. Adobe Illustrator digunakan untuk mendesain tampilan baik dari segi gambar, teks, font, background dan lain sebagainya, Ispring Quiz Creator digunakan untuk membuat soal evaluasi dan Kodular digunakan untuk mengconvert dari file di Adobe Illustration menjadi sebuah aplikasi *android*.

Setelah bahan – bahan yang akan digunakan siap, kemudian peneliti menyusun materi secara sistematis, menyusun kerangka dan desain yang akan dibuat untuk aplikasi dan membuat soal evaluasi. Setelah itu langkah terakhir yaitu mengconvert menjadi sebuah aplikasi *android* dengan

bantuan Kodular sehingga produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dapat diunduh pada *smartphone* berbasis *android*.

4. Revisi dan Validasi

Setelah pengembangan produk selesai peneliti melakukan validasi kepada para ahli yaitu media, desain dan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan tersebut diberikan saran dan masukan oleh para ahli agar produk menjadi lebih baik lagi. Setelah validasi pertama peneliti mengerjakan revisi dari masukan yang diberikan oleh para ahli, kemudian peneliti kembali menemui para ahli untuk melakukan validasi, begitu seterusnya. Validasi dan revisi dilakukan beberapa kali sampai para ahli menyatakan bahwa produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV MIN 4 Nganjuk.

5. Uji Coba Lapangan

Peneliti melakukan uji coba produk, setelah produk dinyatakan valid. Uji coba produk berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqh kepada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk yang berjumlah 32 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengukur kelayakan serta kemenarikan dari produk yang dikembangkan, data diambil dari angket yang diberikan kepada siswa. Selain itu diperoleh data dari tes belajar siswa untuk mengetahui

tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih.

B. Kesimpulan

Setelah melakukan pengembangan produk sesuai tahapan dan produk telah diuji coba, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajarn berbasis *android* mata pelajaran Fiqh kelas IV MI yang berbentuk aplikasi. Aplikasi media pembelajaran ini bisa di instal pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android*. Media pembelajaran ini membahas tentang materi semester genap pada kelas IV MI yang berisi tentang materi Sholat Jumat, Sholat Dhuha, Sholat Tahajjud dan Sholat Idain. Materi tersebut disesuaikan dengan KI dan KD yang digunakan saat ini. Aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki spesifikasi yaitu terdapat gambar, audio, vidio, dan teks; berisi tentang materi Fiqih dan dilengkapi dengan soal evaluasi.
2. Berdasarkan hasil angket validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa produk ini valid dan layak di gunakan. Selain itu produk juga sudah di uji coba di lapangan yaitu pada siswa kelas IV MIN 4 Nganjuk dan menyatakan bahwa media ini memiliki daya tarik dan efektif digunakan dalam meingkatkan ketuntasan belajar siswa, hasil uji coba diperoleh dari angket untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan menggunakan soal *pretes postes* untuk mengetahui efektifitas dalam

meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan analisis Uji T dan menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran yang diberikan agar produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal adalah:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan paparan pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih, peneliti memberikan saran pemanfaatan sebagai berikut:

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran Fiqih, agar pembelajaran lebih aktif dan menarik.
- b. Guru sebaiknya memahami terlebih dahulu tata cara menggunakan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqh agar media pembelajaran dapat digunakan dengan baik.
- c. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqh untuk belajar secara mandiri di rumah.
- d. Siswa sebaiknya membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *android* sebelum menggunakannya, agar tidak mengalami kesulitan dan kebingungan ketika belajar menggunakan media tersebut.

- e. Siswa sebaiknya menggali pengetahuan terkait materi dengan cara membaca buku atau sumber belajar lain.
- f. Media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar.

2. Deseminasi Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, perlu diketahui bahwa produk ini (media pembelajaran berbasis *Android* Mata Pelajaran Fiqih kelas IV) masih pada tahap uji coba skala kecil. Namun, tidak menutup kemungkinan dapat diuji cobakan dalam skala besar di kemudian hari.

Secara teknis produk pengembangan media pembelajaran berbasis *android* ini dapat disebar luaskan dengan cara menggandakan *file* aplikasi dan menginstal di *smartphone* berbasis *android*. Produk ini layak disebarluaskan karena telah dilakukan validasi dari berbagai ahli sehingga media ini memiliki validitas dan efektifitas dalam pembelajaran, selain itu produk ini juga telah melewati tahap uji coba skala kecil yang menunjukkan bahwa produk ini menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya dememinasi ini diharapkan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak yang membutuhkan khususnya terkait pembelajaran Fiqih untuk kelas IV MI.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk saran pengembangan produk lebih lanjut berdasarkan pengembangan yang sudah dilakukan yaitu:

- a. Pengembangan mediia pembelajaran berbasis *android* mata pelajaran Fiqih selanjutnya dapat menambahkan materi-materi secara detail dan *komprehensif* yang mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut
- b. Pengembangan mediia pembeljaran berbasiis *androiid* mata peelajaran Fiqh dapat menyisipkan audio sebagai pengiring ketika aplikasi sedang berjalan, sehingga aplikasi media pembelajaran berbasis *android* tidak terkesan seperti buku teks tanpa suara.
- c. Pengembang selanjutnya juga dapat menambahkan video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MI pada tiap-tiap materi yang dipaparkan sehingga siswa lebih semangat dalam mempelajari Fiqih dengan memanfaatkan mediia pembelajran berbasiis *android*.
- d. Pengebangan mediia pembelajarn berbasiis *android* mata plajaran Fiqih dapat dijadikan rujukan bagi pengembang selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya, artinya tidak hanya untuk materi Fiqih kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- AlBatawiy, Abu Razin. 2011. *Terjemah Matan Safinatun Najaah*. Maktabah Ar Razin
- Amir, Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Author. [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada 10 September 2020
- Azhar, Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Bell, Margaret E. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman
- Darajat, Zakiyah . 1995. *Metode khusus pengajaran agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Handoyo. 2020. *UNESCO: Wabah Virus Corona Ancam 300 Juta Siswa*.
<https://internasional.kontan.co.id/news/unesco-wabah-virus-corona-ancam-pendidikan-300-juta-siswa>. Diakses pada 21 November 2020
- Haryanti, Win. 2012. *Metode Pembelajaran Fiqih di MI Maarif NU 02 Tamansari Karangmoncol Purbalingga Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi: STAIN Purwokerto
- Idris, Abdul Fatah dan Abu Ahmadi. 1990. *Terjemahan Fiqih Islam Lengkap*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indahini, Renny Setya, dkk. 2018. “Pengembangan Multimedia *Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK”, *JKTP*, 1: 2
- Indriani. 2020. *Analisis Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Materi Ajar Fiqih di MI Al-Awwal Palembang*. Skripsi: UIN Raden Fatah Palembang
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Pers
- Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014. *Pedoman Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*. Jakarta : Depag
- Kotto, Alaidin. 2004. *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Krisnawati, Tri Asih Wahyu. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5: 2

- Kunandar. 2007. *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Lase, Delipiter. 2019. Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN Jurnal Ilmiah Teologi Pendidikan Sains Humaniora dan Kebudayaan*
- Muchtar, Heri Juhari. 2012. *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya:CV Citra Media
- Muhaimin. 2008. *Pengembangan Model KTSP Pada Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Muslich, Masnur. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta:Bumi Aksara
- Muyaroah, Siti dan Mega Fajartia 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi”, *IJCET*, 6: 2
- Nasuttion, S. 2000. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Permana, Kemal Setia. 2019“Ketika Pengguna Internet dan *Smartphone* terus meningkat, *Android* Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia”, *TribunJabar.id* diakses dari <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone> terusmeningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia, pada 26 September 2020
- Prawradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

- Putra, Nusa. 2012. *Research and Developmen. Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Puspa
- Ramli. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadist. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015*
- Sadiman, Arif, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia
- Subandi, Bambang, dkk. 2012. *Studi Hukum Islam*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto. 2007. *Pengembangan KTSP dengan prespektif Manajemen Visi*. Surabaya: Mata Pena
- Syakur, Ahmad Bisyri. 2011. *The Pocket Fiqih*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Syaodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Naisonal
- Usman, Moh. Uzer. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Perizinan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-011/Ps/HM.01/03/2021

29 Maret 2021

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MIN 4 Tanjunganom Nganjuk

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama	: Wahyu Lailatul Baridah
NIM	: 19760004
Program Studi	: Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	: 1. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag 2. Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Tanjunganom Nganjuk

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN NGANJUK
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 NGANJUK
Jl. K.H. Wachid Hasyim Tanjunganom Nganjuk Telp. (0358) 772572
Website: ibtidaiyahtanjunganom-njk.sch.net
Email: min_tanjunganom@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 182 / Mi.13.13.04/PP.01.1/05/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : **Dra. Mubarakah, M.Pd.I**
NIP : 197003271997032001
Jabatan : Kepala Madrasah
Nama Madrasah : MIN 4 Nganjuk
Alamat Madrasah : Jl. K.H. Wachid Hasyim Tanjunganom Kab. Nganjuk

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Wahyu Lailatul Baridah**
NIM : 19760004
Asal : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

Benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data di MIN 4 Nganjuk guna penyusunan tugas akhir Tesis dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Nganjuk."**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Nganjuk, 3 Mei 2021
Kepala

Dra. Mubarakah, M.Pd.I



Lampiran 3. Angket Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI ISI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Tanjunganom Nganjuk, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket penilaian, dimohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu. Adapun petunjuk pengisian angket penilaian adalah sebagai berikut:

1. Cermati secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada angka 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Pedoman penilaian
5 = Sangat baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Selain memberikan skor, dimohon Bapak/Ibu menuliskan saran dan masukan pada lembar yang telah disediakan

C. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Fitrachul Uyun
NIP : 19821022201802012132
Jabatan : Unit Lab. Quran Sains FTK
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan Terakhir : S3 - In proses
PAI MSN

D. Kriteria Angket

NO	Aspek yang Dinilai	skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI KD yang telah ditetapkan	✓				
2.	Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran	✓				

3.	Pemilihan kosak kata memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat	✓				
4.	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan	✓				
5.	Kebenaran penyajian materi sholat Jumat pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD		✓			
6.	Kebenaran penyajian materi sholat Dhuha pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD <i>Validitas</i>		✓			
7.	Kebenaran penyajian materi sholat Tahajud pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD		✓			
8.	Kebenaran penyajian materi sholat Idain pada mata pelajaran Fiqih di MI/SD		✓			
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
10.	Materi yang disajikan diuraikan secara urut	✓				
11.	Kelengkapan penyajian materi pada tiap tiap bab	✓				
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD	✓				
13.	Soal yang diberikan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	✓				
14.	Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan	✓				
15.	Soal yang diberikan sesuai dengan kriteria siswa kelas IV MI/SD	✓				

E. Saran Perbaikan

Saran Perbaikan ada di Coretan Lembaran.

.....

.....

.....

.....

.....

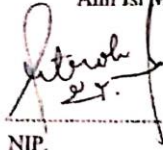
.....

Rekomendasi

- ☐ Layak
☒ Layak Perlu Revisi
☐ Tidak Layak

Malang, 6 April 2021

Ahli Isi Materi


NIP.

Lampiran 4. Angket Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Tanjunganom Nganjuk, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket penilaian, dimohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu. Adapun petunjuk pengisian angket penilaian adalah sebagai berikut:

1. Cermati secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada angka 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Pedoman penilaian
5 = Sangat baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Selain memberikan skor, dimohon Bapak/Ibu menuliskan saran dan masukan pada lembar yang telah disediakan

C. Identitas Ahli

Nama Lengkap : D. Samudra Jambak
NIP : 197006192001200
Jabatan : Dosen
Instansi : FIK UIN Arsem
Pendidikan Terakhir : S3 Pendidikan Agama Islam

D. Kriteria Angket

NO	Aspek yang Dinilai	skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kejelasan identitas media pembelajaran	✓				

2.	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓				
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓				
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)		✓			
5.	Ketepatan pemilihan warna pada latar (Backroud)	✓				
6.	Ketepatan pemilihan gambar dengan isi materi pada tiap halaman	✓				
7.	Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	✓				
8.	Ketepatan tata letak/layout dari tombol button, gambar, tulisan dan warna latar pada tiap halaman		✓			
9.	Konsisten dalam penggunaan tata letak/layout	✓				
10.	Media pembelajaran mudah dioperasikan	✓				
11.	Materi yang disajikan tersusun sistematis dalam media pembelajaran	✓				
12.	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV MI/SD		✓			
13.	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan		✓			
14.	Fungsi masuk dan keluar efektif	✓				
15.	Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan		✓			

E. Saran Perbaikan

Berdisiplin la caya

Rekomendasi

- () Layak
(✓) Layak Perlu Revisi
() Tidak Layak

Malang, 1 April 2024
Ahli Desain Media

D. H. Siman Situmorang
NIP. 197206192005012005

Lampiran 5. Angket Ahli Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN (GURU)

A. Pengantar

Berkaitan dengan sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran Fiqih untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 4 Tanjunganom Nganjuk, peneliti bermaksud mengadakan uji coba produk media pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk yang dibuat sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket penilaian berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket penilaian, dimohon Bapak/Ibu membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu. Adapun petunjuk pengisian angket penilaian adalah sebagai berikut:

4. Cermati secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada angka 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
5. Pedoman penilaian
 - 5 = Sangat baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
6. Selain memberikan skor, dimohon Bapak/Ibu menuliskan saran dan masukan pada lembar yang telah disediakan

C. Identitas Ahli

Nama Lengkap : Ahmad Zainuri, S.Pai
NIP : 197204142005011007
Jabatan : Guru
Instansi : MIN 4 Nganjuk
Pendidikan Terakhir : S1 (Tarbiyah)

D. Kriteria Angket

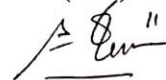
NO	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi dengan KI dan KD	✓				
2.	Ketepatan isi materi pembelajaran		✓			
3.	Materi dalam media pembelajaran diuraikan secara lengkap		✓			

4.	Materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis		✓				
5.	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi		✓				
6.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami	✓					
7.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi		✓				
8.	Tampilan pada aplikasi media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar	✓					
9.	Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan karakteristik siswa		✓				
10.	Kesesuaian evaluasi pada media pembelajaran dengan materi pembelajaran		✓				
11.	Aplikasi media pembelajaran mudah dioperasikan		✓				
12.	Aplikasi media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi Fiqih	✓					
13.	Aplikasi media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran		✓				
14.	Aplikasi media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar mandiri		✓				
15.	Aplikasi media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang tepat dalam proses penyampaian materi		✓				

Nganjuk,

Ahli Pembelajaran

(Guru)



Ahmad Zainuri, S.Pd.i

NIP. 197204142005011007

Lampiran 6. Angket siswa

ANGKET PENILAIAN UNTUK SISWA

A. Pengantar

Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari siswa terkait keefektifan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Fiqih di kelas IV MIN 4 Tanjunganom Nganjuk. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Siswa untuk mengisi angket penilaian berikut ini. Atas bantuannya peneliti sampaikan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket penilaian, dimohon siswa membaca petunjuk pengisian angket terlebih dahulu. Adapun petunjuk pengisian angket penilaian adalah sebagai berikut:

1. Cermati secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada angka 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan penilaian anda.
2. Pedoman penilaian
5 = Sangat baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Selain memberikan skor, dimohon Siswa menuliskan saran dan masukan pada lembar yang telah disediakan

C. Identitas

Nama Lengkap : Mr. Dika Mubasyir
Kelas/No. Absen : 4C/29

D. Kriteria Angket

NO	Aspek yang Dinilai	skor				
		5	4	3	2	1
1.	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah di operasikan		✓			
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami			✓		
3.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> memudahkan dalam memahami materi	✓				
4.	Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dibaca		✓			

5.	Warna latar (background) yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>android</i> sesuai	✓					
6.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> sesuai dengan materi pelajaran dan menarik		✓				
7.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> memudahkan dalam memahami materi	✓					
8.	Materi yang disajikan dalam Media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami	✓					
9.	Pemilihan kata pada materi di media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami		✓				
10.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menjadikan semangat dalam belajar	✓					
11.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> menarik untuk digunakan belajar		✓				
12.	Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i> menambah pengetahuan baru	✓					
13.	Belajar Fiqih dengan media pembelajaran berbasis <i>android</i> menyenangkan	✓					
14.	Fungsi masing-masing tombol mudah digunakan	✓					
15.	Soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah dipahami	✓					

Nganjuk, 03-Mei 2021
Siswa

M. A. Mubasyir
M. A. Mubasyir

Lampiran 7. Daftar Skor Angket Siswa

NO	Nama	Item/Aspek														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Alfino Leofandi	3	2	4	3	5	4	5	3	4	4	3	5	3	4	5
2	Alip Wibisono	3	2	4	3	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5
3	Amilia Oktavia Zamzami	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5
4	Andrea Asyifa Syahira Ramadhani	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
5	Anggun Alifia Arif	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	3	5
6	Aqilah Prisa Putry Aditya	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
7	Ariska Putri Ramadhani	5	4	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	4
8	Arsya Syifa Anindita Fajrin	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
9	Aziza Fibriana Widyawati	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
10	Bintang Cahya Riyadi	3	4	2	3	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4
11	Binti Lailatul Mufidah	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4
12	Darul Kirani Fatimi	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
13	Dewi Melvina Saraswati	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4
14	Hanifa Nur Fitria	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4
15	Hikari Yamaniyah Putri	4	4	5	3	5	5	4	4	3	4	3	4	4	5	3
16	Irdina Nur amalina	4	3	3	4	4	3	3	3	3	5	5	4	4	4	3
17	Isna Azifatul Jannah	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
18	Kayyisa Fatma Azzahra	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4
19	Moch. Jauhari Asshofa	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5
20	Mohamad Samsul Arifin	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
21	Mohammad Abriansyah Juliandha Saputra	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
22	Muchamad Rifqi	4	3	2	4	5	3	3	2	5	5	4	4	3	5	3
23	Muhamad Diva Mubasyir	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
24	Muhammad Arfiansyah Lucky Prabowo	3	2	3	5	4	3	1	5	4	3	3	2	3	5	3
25	Muhammad Dio Kusuma	4	2	3	5	4	3	1	5	4	3	3	4	1	2	3
26	Muhammad Farid Wajdi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	Muhammad Rizky Nugroho	3	5	2	1	4	2	1	5	3	1	3	3	2	1	1
28	Muhammad Satriya Al Fauzi	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5
29	Rahmadina Ni'matul Adhimah	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4
30	Salwa Nailul Muna	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4
31	Sholud Dwi Andari	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
32	Zalfa Aura Rahmadillah	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5

Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttest

SOAL PRETEST – POSTTEST

1. Menghidupkan malam dengan melakukan amalan-amalan atau ibadah-ibadah disebut dengan...
 - a. *Qiroatul Quran*
 - b. *Qiyamul lail*
 - c. *Qishos*
 - d. *Qurota a'yun*
2. Salah satu contoh amalan yang dapat dilakukan untuk menghidupkan malam diantaranya...
 - a. Sholat Tahajjud
 - b. Sholat Dhuha
 - c. Membaca novel
 - d. Membaca berita
3. Salah satu sholat sunnah yang dilakukan ketika malam hari yaitu...
 - a. Sholat dhuha
 - b. Sholat Jumat
 - c. Sholat idain
 - d. Sholat tahajjud
4. Waktu yang utama untuk melakukan sholat tahajjud adalah..
 - a. Sesudah sholat isya'
 - b. Sesudah sholat witir
 - c. Disepertiga makam dan Sesudah bangun tidur
 - d. Disepertiga malam sebelum tidur
5. Hukum melaksanakan sholat tahajjud yaitu...
 - a. Wajib ain
 - b. Wajib kifayah
 - c. Sunnah muakad
 - d. Makruh |
6. Melakukan sholat tahajjud semata-mata mengharap ridho dari Allah disebut dengan...
 - a. Taubat
 - b. Amanah
 - c. Tawakkal
 - d. Ikhlas
7. Yang bukan merupakan dalil dianjurkannya sholat tahajjud adalah..
 - a. QS. At Taubah ayat 12
 - b. QS. Al Israa ayat 17
 - c. QS. As Sajadah ayaht 32
 - d. QS. Adz Dzariaat ayat 17-18
8. Perhatikan ayat dibawah ini!

وَمِنَ اللَّيْلِ فَتَهَجَّدْ بِهِ لِنُؤْلَفَ لَهُ عَسَىٰ أَنْ يَبْعَثَ رَبُّكَ مَقَالًا مَّحْمُودًا

Berdasarkan ayat tersebut, Allah meminta kita untuk melakukan.....

 - a. Sholat witir
 - b. Sholat tahajjud
 - c. Berdzikir malam
 - d. Belajar malam
9. Rasulullah Saw. sebagai seorang Rasul yang maksum tidak pernah melakukan dosa tetap melaksanakan shalat hingga kakinya bengkok untuk bersyukur kepada Allah Swt. Salah satu hal yang bisa kita lakukan untuk meneladani beliau adalah
 - a. Menggunakan kesehatan yang diberikan Allah untuk bersenang-senang
 - b. Menggunakan mulut yang kita miliki untuk mencela sesama muslim
 - c. Menggunakan mata yang kita miliki untuk membaca Al-quran
 - d. Menggunakan telinga yang kita miliki untuk mendengarkan musik
10. Perhatikan hadits dibawah ini!

أَفْضَلُ الصَّيَاوَةِ بَعْدَ رَمَضَانَ: شَهْرُ اللَّهِ الْحَرَامِ، وَأَفْضَلُ الصَّلَاةِ بَعْدَ الْفَرِيضَةِ: صَلَاةُ اللَّيْلِ

Hadits tersebut merupakan salah satu keutamaan melakukan sholat tahajjud yaitu....

 - a. Sholat Tahajjud merupakan kemuliaan bagi seorang mukmin
 - b. Sholat Tahajjud merupakan kebiasaan orang shalih
 - c. Sholat Tahajjud adalah sebaik-baik shalat sesudah shalat fardhu
 - d. Sholat Tahajjud merupakan wasiat Rasulullah Saw

Lampiran 9. Daftar Nilai Pretest dan Posttest

**DAFTAR NILAI PRETES – POSTTES MATERI SHOLAT TAHAJJUD
SISWA KELAS IV MIN 4 NGANJUK**

NO	NAMA	Pretest	Posttest
1	Alfino Leofandi	80	100
2	Alip Wibisono	40	80
3	Amilia Oktavia Zamzami	80	100
4	Andrea Asyifa Syahira Ramadhani	50	80
5	Anggun Alifia Arif	40	80
6	Aqilah Prisa Putry Aditya	60	90
7	Ariska Putri Ramadhani	40	80
8	Arsya Syifa Anindita Fajrin	80	100
9	Aziza Fibriana Widyawati	60	80
10	Bintang Cahya Riyadi	80	90
11	Binti Lailatul Mufidah	50	80
12	Darul Kirani Fatimi	60	80
13	Dewi Melvina Saraswati	40	80
14	Hanifa Nur Fitria	60	90
15	Hikari Yamaniyah Putri	80	100
16	Irdina Nur amalina	50	80
17	Isna Azifatul Jannah	60	90
18	Kayyisa Fatma Azzahra	60	90
19	Moch. Jauhari Asshofa	80	100
20	Mohamad Samsul Arifin	70	90
21	Mohammad Abriansyah Juliandha Saputra	70	90
22	Muchamad Rifqi	60	90
23	Muhamad Diva Mubasyir	70	80
24	Muhammad Dio Kusuma	70	90
25	Muhammad Arfiansyah Lucky Prabowo	60	80
26	Muhammad Farid Wajdi	70	90
27	Muhammad Rizky Nugroho	60	90
28	Muhammad Satriya Al Fauzi	70	90
29	Rahmadina Ni'matul Adhimah	70	80
30	Salwa Nailul Muna	70	90
31	Sholud Dwi Andari	70	90
32	Zalfa Aura Rahmadillah	50	80
Rata-Rata		62,8	87,5

Lampiran 10. Tabel Uji T

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	62.8125	32	12.75941	2.25557
	post test	87.5000	32	7.18421	1.27000

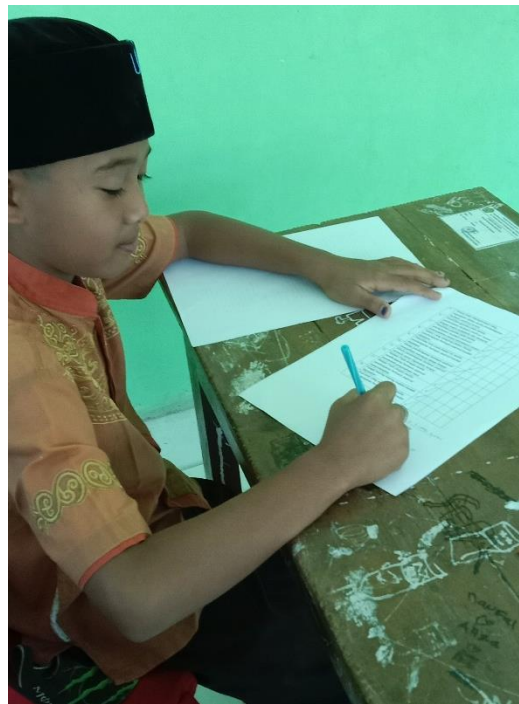
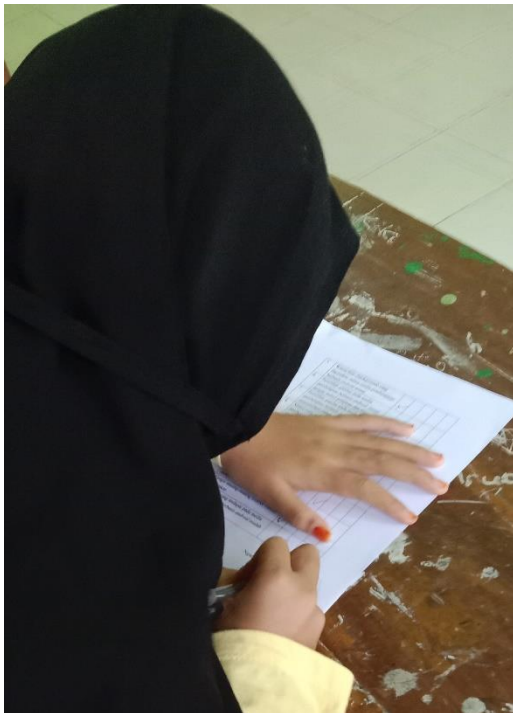
Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre test & post test	32	.783	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre test - post test	-24.68750	8.41825	1.48815	-27.72260	-21.65240	-16.589	31	.000

Lampiran 11. Dokumentasi



Siswa belajar mandiri di rumah menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis *android*



Siswa mengisi angket kemenarikan terkait media pembelajaran



Foto peneliti bersama Guru Mata Pelajaran Fiqih kelas IV MIN 4 Nganjuk



Foto peneliti bersama Kepala Sekolah MIN 4 Nganjuk

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Wahyu Lailatul Baridah, S.Pd
NIM : 19760004
Tempat Tanggal Lahir: Nganjuk, 11 Juni 1997
Alamat : Dsn. Ngebrugan, Ds. Drenges, Kec. Kertosono, Kab.
Nganjuk
Telp : 085735053317
Email : lailamanis88@gmail.com
Riwayat Pendidikan : RA Darussalam (2000-2001)
MI Darussalam (2002-2007)
MTs Darussalam (2008-2010)
MAN 1 Nganjuk (2011-2014)
S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2015-2019)
S2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Sedang menempuh)

Malang, 21 Mei 2021

Penulis,

Wahyu Lailatul Baridah

NIM. 19760004